格斗天书：

《街头霸王ZERO 2》

《格斗之蛇》

计算机与游戏

IZZY大冒险(MD)

埃薇莫秘密

风来的西林(GB)

GB秘技大串烧

雷纳斯II—封印的使徒(SFC)

月花雾幻谭（下）(SS)

OVER BLOOD (PS)

音速之翼(PS、SS)

特警判官(MD)

VR赛车(MD)

电脑游戏月旦评

欧洲杯'96 (PC)



1996

GAME风景线

11

电子游戏软件

Game Software

乱舞势力 VOL.3



这次“势力”登场的频率快了吧，还满意吗？相信看到这篇稿子，也许其中主要介绍的异族格斗游戏《风云 SUPER TAG BATTLE》（又称《风云默示录 2》）不出意外的话已经在日本上市了。

比起前作《风云默示录之格斗创世》来说她又会带给你一种新的格斗感觉。以“真狮子王复活”为号召的她此次撤消了独特的二重战线系统，不免有些可惜。再次召开的兽神武斗会依然是 10 名角色参战，但人物与前作不同，将嘉依和利克拉换成了一对帅男靓女，也就是新的主角。那位真狮子王还会出现的。

这回加入的新的战斗系统为同时可以 4 人对战，即一方中的一人体力不支时，另一人可上场，而退下的人可利用连打来回复体力，这样一场往返不尽的宿命战斗就此展开了……

也许由于资料不太详尽，以后本栏目会有续报，另外 SNK 已决定 97 年推出“侍魂”的新作《侍魂之天草降临》，具体情况仍不太清楚，有了 NEWS 我一定会无私奉献的，GO！梵天闪光阵……

▼两双美丽的眼睛，一对天生的战士。





▲哇，女性版的如月影二之斩铁螳螂拳。



▲一对看似不太相配的男女正是游戏中的新角色。



▲金的这式“断月斩”颇似《饿狼》中金加藩的“半月斩”。



◀势均力敌，对峙不休的斗士在此集结。



▶特瑞的『能量波』迫使 DUCK 跳起了舞。



▲在《烈传》中他会有上佳的表现吗？



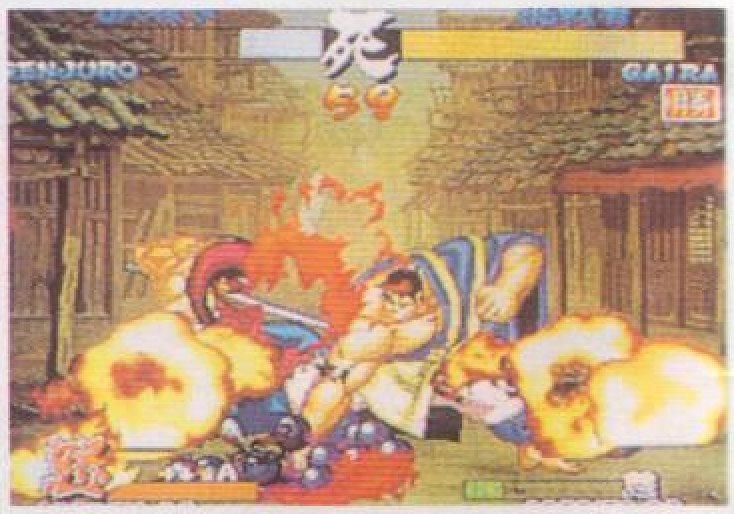
◀秦崇雷的杀招『帝王龙声拳』。



▲SNK 的战斗之星们！



▶天草四郎时贞何时再降临?!



▶幻十郎难敌花讽院骸罗的奥义。

名家谈游戏

计算机与游戏

中国计算机学会秘书长 陈树楷

计算机可以为社会经济、各行各业应用，这已被社会各界所共识。世界的第一台计算机已诞生50周年，今年是我国计算机事业创建的40周年（中国的第一台计算机诞生于1958年）。在我国计算机应用的第一次大普及是在1978年，当时的技术背景是出现了微型计算机和解决了汉字信息处理技术，计算机已经从神秘的大机房解脱出来，使用中文可以操作计算机；应用领域是从主要用于科学计算扩展到数据处理和信息处理，从机房作业到用于工业过程控制、办公事务处理等。当今，从九十年代初正在日益掀起一个计算机应用普及的新高潮，这一次大普及的技术背景是：计算机网络，也叫信息高速公路和多媒体技术的兴起，其特征是计算机进入中小学；计算机进入家庭和计算机与艺术相结合。

计算机进入中小学，决不是简单地在中小学增加一门计算机基础知识课，也不是仅仅聘请几位计算机教师，这样做势必挤其它课时，增加学生负担而没有出路。计算机应成为中小学教学及其管理的一个崭新的辅助工具，计算机对于中小学的数理化语文外语历史地理音乐美术都可以做为教学工具，对于全校的教学教务管理更是大有用武之地。所以，在中小学校的校长、教务主任和各个基础课的教师都需要学习和使用计算机，而计算机教师必须同他们合作，并成为这门高新技术的前导者和骨干，促进产生复合型人才。可以说，真正的基础课辅助教学软件是出自基础课教师之手，而学生在计算机前操作也许是正在作物理实验或在写作文。在青少年中普及计算机知识还需要注意同校外科技活动相结合。竞赛是其中的一种方式，也仅仅是一种方式，不可偏突，然而竞赛的是很有效的。中国计算机学会已举办了13届全国大赛（NOI），率队参加国际大赛（IOI）已8届，都取得了优异的成绩。

计算机进入家庭中应用，首先要讨论清楚“应用”有那些内容。家庭应用就是家庭成员来用，家庭成员有父母和子女，也许还有其他。父母如果是普通劳动者，他们用计算机，可能要进行数据和文字方面的处理。当他们熟悉了计算机的操作和性能，他们就一定有新的需求。例如：数据的查询和管理，多媒体信息的应用，丰富家庭的娱乐等；父母如果是科学技术工作者，他们会利用计算机在家里做他们的业务工作；家庭中的小孩子要求家长购买计算机，多数可能是出于帮助学习或是在计算机上做游戏。我倒认为买了计算机不一定准能提高学习，如果买了计算机按步就班地学习计算机基础知识和计算机基本操作，训练孩子的智力，动手能力，训练孩子的思考方法，那是一定能帮助学习的，用计算机辅助课程学习也是有效的，但前者更为重要。在计算机上做游戏这件事，在当前的舆论界好象是颇为大忌，其实不必看作洪水猛兽。在进入信息时代的时候，难道非要孩子们还只去跳猴皮筋去弹球吗？问题是要下大力发展我国自己的健康并富有知识趣味的电脑游戏软件，要有紧迫感。堵不是解决问题之良策，一定要用好的东西去占领阵地，去打倒那些腐朽的东西。前段时间，电脑游戏软件没有一个正规的销售市场，电脑游戏软件大多数是在私下流通，有不少制作粗糙甚至内容很不健康的电脑游戏软件存在。其实计算机上还是有很多内容健康、制作精致的游戏，这些游戏对于游戏者训练观察分析能力、开拓思路增强判断能力、训练手脑的灵活性、增长知识等等都不无益处，而这些对于提高学习方法很有效的。同时，还要指出，制作这些软件需要计算机科学技术最前沿的技术，例如：多媒体技术、虚拟与现实技术、三维动画技术等。目前，国内各大软件公司都已认识到电脑游戏软件的重要性，制作了不少具有中国民族特色、符合中国人审美观念的游戏软件。这些游戏对于发扬爱国主义精神、增强民族自信心有很大作用。至于在大街上以商业为目的的游戏厅之类的场所，我是极不赞成孩子们去的。

计算机与艺术相结合渗透，这是自然科学和社会科学相互渗透的大趋势所决定的。它将产生出崭新的、更大的计算机应用领域，对于国民经济建设也将起着极大的作用，例如：产品造型、建筑装璜、美术图案、电子出版物以及服装、发型等等。

有很多人问，家里购买计算机，应当注意些什么？

1．首先要确定你在家里使用计算机做些什么，还要想想进一步扩大用在哪里。

2．量力而为，不必追求最新型号。家里购买的计算机肯定是微型计算机，微机的发展速度，差不多2年就出现一个新型号，是追不上的。但要注意不可去买已经淘汰停产的型号，因为你要考虑零部件的更换。

3．购买时，要找有信誉和固定的商店，要考虑售后服务、价格合理以及保修保换等。

4．在购买之前，最好先学一点计算机的基本知识。决定购买了，你就要下决心学习软件的使用，因为不会使用软件，计算机是什么事情也做不了的。

5．如果你的家庭成员或亲朋好友当中有懂得计算机的，你们最好是购买另部件，自己装配。这样你就对计算机硬件的基本功能和联接的知识学到了，对于今后更换或扩充都大有好处。花费上也可以节省30%。

业界传言 超新特报

自 94 年 底各次世代主机发售至今，在世界范围内 PS 比 SS 稍占优势，这两台机能上各有千秋的主机将继续靠超级巨作在巨大的游戏市场中争取更大的份额。

本刊从台湾得到了令人吃惊的最新消息：世嘉公司将有可能最早在今年 12 月就推出全新的 64 位游戏主机！虽然无论从文字上，还是从用电脑绘制主机假想图上来看众编辑都对其真实性深表怀疑。但这个机能完全超过 PS、甚至超过 N64 的世嘉全新主机，做为业界最引人注目的传闻来说，我们还是愿意将此消息播报给大家。要提醒大家的是：至发稿之日，本刊还未从驻日本特约记者处得到任何来自日本方面的消息。

主机俯视图



主机

主机外壳由许多弧线组成，与世嘉一贯的风格相同，颜色仍为灰色，基本上与灰壳土星颜色一样，但是却有三个彩色的按键，并在相应位置均有英文的说明；从圆盖所占的宽度比例来看，这个想象图与实体相差较远，因为 DVD 光盘标准尺寸为 120mm，而圆盖也不会比 DVD 光盘宽出太多，这也是编辑们怀疑点之一。

复位键

复位键为蓝色，爪子形，作用大家应知道吧。

开盖键

开盖键为红色，作用就是打开主机上的圆盖，之后就可以取放光盘了。

电源开关

与复位键的形状、颜色相同，用于打开进入 64 位乐园之门。

指示灯

是读盘显示灯，平时一直亮着，读取资料时会闪动。

主机性能表

CPU	64bit RISC CPU SH3 × 2（特制），脉冲频率 100MHz，运算速度 125MIPS；68EC000 × 1 负责音效，脉冲频率为 11.3MHz
画面	VDP — 1(2D 影像机能，SYSTEM — 32)，VDP—2（3D 影像机能，MODEL—2）
音效	立体 ADPCM 音源 64 路，彩样频率 44.1KHz，FM 音源 16 路
其他	使用电源为 AC100 ± 10% 50/60Hz；消耗电力约为 20W；外形尺寸 为 265 × 85 × 220mm（长 × 高 × 宽）；重量约为 2.0kg；使用环境为温度 5～30℃、湿度 10～80RH

资料由上海瑞格电玩商店提供，特此感谢！

You Xi Xin Wen Yan

游戏新闻眼

主持人:邱兆龙

欲知游戏新闻,请看

EVENT

SNK投诉中国公司侵权 国家版权局做出公正裁决

本刊讯 今年一月,日本SNK向中国版权局投诉广东汕头升平华通电子实业总公司非法销售其电子游戏机卡座(即机街),侵犯其固化在卡座中的计算机程序。目前,国家版权局对升平华通公司做出行政处罚:一、立即停止销售上述游戏机卡座;二、没收所有侵权的游戏机卡座;三、罚款三万元人民币。

这起侵权案的判决表明政府保护和尊重知识产权的决心。

TOPICS & ETC.

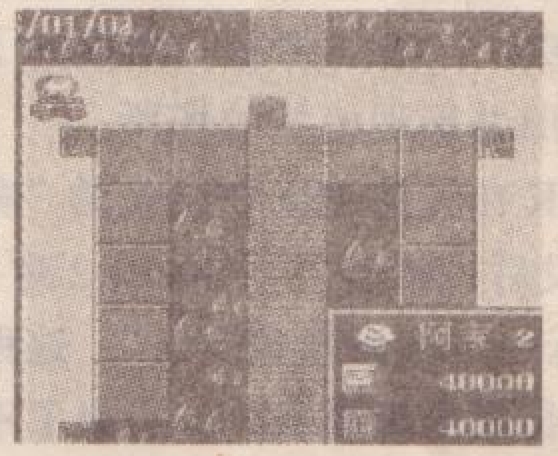
游戏音乐得到认可 北京音乐台播放"街霸"配乐

本刊讯 常听北京音乐台的朋友一定已经注意到,在这个以专门介绍及为大家提供音乐欣赏的音乐台的某节目中插播的配乐正是《街霸Ⅱ》中的背景配乐。这说明优秀的游戏配乐正受到广泛的关注,有兴趣可以去听一听。

SCOOP

八位机的福音 国内厂商开始较大规模的软件制作

本刊讯 近期,一家设在福州的高科技公司耗资几百万元推出几十个八位机节目,无疑使无米之炊的三千万八位机拥有者如久旱霖雨。这些由福州外星电脑科技有限公司制作的软件大都具有鲜明和浓郁的中国特色,如《地道战》、《林则徐》、《岳飞传》、《金刚葫芦娃》、《镜花缘》、《包青天外传》等都是家喻户晓,妇幼皆知。既能娱乐,又能起到学习中国历史,宏扬民族精神的教育功能。长期以来,外来尤其是日本的游戏节目垄断了中国市场,许多有识之士都在疾呼抵制文化侵略,建设中国的游戏市场。希望外星科技能再接再励,知难而进。也希望政府有关职能部门,教育部门和社会各界(当然也包括我们的读者)能用实际行动支持扶植中国游戏业。



◀这是一款类似于「大富翁」的游戏。

AMUSEMENT

我国游戏业正在逐步发展 第三届游艺机展将在广州举办

本刊讯 为满足大众日益增长的休闲娱乐需求,由国内贸易部商业信息中心,电子学会广东分会,国际贸促会广东分会等单位主办的《第三届国际游艺机,游乐园设备及配件展》将于12月29日至97年1月1日在广州国际展览馆举行。参展内容包括八大类,主要是游艺街、街机、电动玩具,也包括电子游戏机。国内电子游戏业的大部分厂商都将参加展览,当然也包括港台及外国厂商。到目前为止、尚不知日本游戏厂商是否有意参展。该展览会的联系电话:(020)87606452,联系人:黄海军。

EVENT

世嘉澳洲分公司成立 继续采取合资的方式

本刊讯(记者:KEN) 世嘉娱乐株式会社在澳大利亚的子公司于日前正式成立。该公司是世嘉与澳洲大型娱乐企业VNL的合资公司,今后的主要工作是全权代理世嘉业务用机的销售业务。

世嘉以往的做法都是通过开设全资子公司经营海外业务的。但在目前各国注重自身经济发展的情况下,这种方式便显得过于保守和呆板。因此世嘉采取了灵活的变通策略,除澳洲子公司外,中国的世嘉华瀚也属于这种形式的合作。

澳洲世嘉的资本金高达6000至7000万美元,年内预计会在当地开设5个游戏中心。此外澳大利亚与邻近国家新西兰每年近1000万美元的街机出口额也是相当广阔的市场。

TOPICS & ETC.

土星强化软件比率 同时增强硬件的开发 力保次世代机主导地位

本刊讯(记者:KEN) 到九月底,世嘉土星的软件已达380余个,夏战中的劣势正在逐渐挽回。但"下一步"究竟怎么做,这是连中山隼雄也有点头疼的问题。

由于机能相近,SS与PS的价格竞争相当激烈,从而招致了高额的赤字。在这种情况下,主机若不能显示出自身的特点,就很难再有立足之地。网络化之后,世嘉正在开发可以双向通讯的土星接续端子,并计划能够在98年正式投入市场。同时,土星的软件制作也得到了进一步的加强。除了固有的比较"专业"的游戏之外,一批适合入门者游玩的节目也正在计划中,新的用户层有待于开拓。

今年世嘉的连结业绩比去年有所下降,主要原因在于家用游戏机的亏本销售、库存16位元主机的积压和海外子公司赤字的膨胀。3月份世嘉的销售总额为3848亿日元,但在以上三方面共亏损了350亿日元。幸运的是,街机市场和娱乐设施仍保持了高额的利润,这不仅抵销了其他部门的亏损,还为公司带来了近百亿日元的盈收。

7月中旬,索尼在美国的法人代表、谈判担当史特拉在世嘉的策动下跳槽成功,成为了美国世嘉的副社长。具有广泛客户网络的史氏加盟世嘉,无疑为在欧美陷入苦战中的土星带来几分光明。

A AMUSEMENT 第34届日本AM展盛况空前

本刊综合消息　第34届日本娱乐设备展（AM SHOW）于9月12日至9月14日在日本千叶县的幕张展览中心开幕。本次展览汇集了SEGA、CAPCOM、NAMCO、KONAMI等主要街机生产商，并有不少新作问世，其盛况空前。

SEGA的"VR战士3"成为这次展览会上最耀眼的明星，由于会上推出免费试玩而导致了局部区域的交通堵塞。此外，"街霸"系列的3D进化版—"街霸EX"的演示台前亦是人头攒动。CAPCOM的新作"X－MEN VS 街霸"则成为了高手怀旧并展现绝技的场所。

SNK在受到TREASURE的"魔强"启发后，推出了同样可以2对2的"风云——超级黑暗决斗"。这种模式在街机中尚属首创，引起了不少玩家的兴趣；"侍魂"的最新作"天草降临"也吸引了很多该系列的热衷者。

沉寂一时的TECMO推出了新对战游戏"死亡或生存"，该节目由于使用了世嘉的MODEL2基板，故而在画面质量与人物动作细腻程度上有很出色的表现。然而在处理某些关键部分时仍令人有力不从心之感，可见游戏节目的出色与否和基板并无正比关系。



▲AM展每次都是人山人海的，而每次都会有新的业界传奇出现。



▲"VR战士3"吸引着众多的高手，这可是不花钱白玩的呀！



▲"天草降临"中设计了新的系统，增加了两名新人物。

除高强度对抗的对战游戏外，各公司还展示了一批娱乐＋实用型的街机。ATLUS的"印刷俱乐部"，SEGA的"名片俱乐部"和DATAEAST的"邮票俱乐部"等都吸引了很多女性玩家的青睐。

另据来自世嘉华瀚的消息，由于"VR战士3"在日本发售时供不应求，故世嘉华瀚预订的两块基板迟迟不能到位，估计国内玩家尚需耐心等待一段时日。

A ACCESSORY 柯纳米与IBM携手开发超越MODEL3的基板

本刊综合消息　柯纳米日前宣布了与IBM在3DCG上的合作计划，两社共同开发的新业务用基板"COBRA"（眼睛蛇）也同时发表。

据称"COBRA"的多边形处理能力可以达到每秒100－500万个，最高解像度则有1280×1024，并备有多种光源处理机能与其他特殊机能，其各项指标均超过SEGA刚刚推出的MODEL3。

在9月的幕张AM展上，柯纳米展出了COBRA基板和打头软件"PF537计划"，该节目是3D对战游戏，具体内容尚不明朗。

目前已投入实用的最强基板当属世嘉的MODEL3，其画面已令玩家叹为观止。近年来，柯纳米公司以稳步增长的势头不断推出各类优秀作品，近一两年更是推出了几款超人气的大作。柯氏的基板究竟会怎样呢？

S SOFTWARE FF7延期至明年发售　三光碟版进化决定

本刊综合消息　原订于年底发售的PS版RPG巨作"最终幻想7"，目前发售日延迟至明年1月31日。据史克威尔发布的消息称，延期的主要原因是"为了制作更出色、更好玩的游戏"，并同时宣布将原订的双光碟版扩大至三光碟。而早先的将利用直径13CM光盘（普通为12CM）以防盗版的传言也不攻自破了。

根据史氏的计划，PS版FF7将会在便利连锁店中销售。前年底FF6的余韵尚未散去，看来明年又将迎来新的排队长龙了。

只言传语

※KOEI公司将在12月内于SS上发售FC名作《水浒传·天命之誓》及《三国志Ⅰ》的复刻版。另在11月29日于SS上发售《太阁立志传2》。

※KOEI公司将在12月27日于PS上发售《大航海时代Ⅱ》。

※SS版《皇家骑士团2》将在12月13日发售，其中会加入SS版原创内容。

※HUDSON将在12月6日在SFC上发售人气作品《桃太郎电铁HAPPY》。

※KSS公司将在今年冬天于SFC上发售根据藤岛康介的漫画作品《ああっ女神さまっ》改编的同名游戏。

※NAMCO将于明年在PS上制作48M的SFC巨作《幻想传说》的续篇《宿命传说》，游戏的人物设定仍由藤岛康介担当。

※HUMAN将在12月内于PS上发售SFC名作《钟楼》的续作《钟楼2》。

※KONAMI将在年内于PS上发售系列名作《恶魔城X—月下的夜想曲》。

※KONAMI将在明年于PS上推出足球巨作《实况世界足球3 WINNER ELEVEN》。

※ASCII将陆续在PS上推出工具系列作品，包括《RPG工具3》、《SLG工具》、《3D STG工具》等。

游戏新闻眼

ACCESSORY

胶卷将成为过时产品 世嘉数码照相机本月发售

本刊综合消息　　日本世嘉于 9 月 11 日宣布了普及型数码照相机的研制计划。据称该公司生产的数码照相机将于 11 月中下旬、以低于 30000 日元的价格发售。这是目前已知的最廉价的数码照相机。

该产品名称为“DIGIO”，预订价格为 29800 日元（合人民币 2400 元左右）。主机上装有一个 0.7 英寸的彩色液晶显示器，可显示约 25 万个像素点的画面。静止画面采用 JPEG 格式进行压缩，摄取的照片将存入专用的记录卡中，用户只需更换不同的记录卡便可以摄取新画面或检索旧照片。该记录卡采用了东芝开发的新型媒体(本刊前期同栏目曾作详细介绍)，可容纳 36 张静止画面。

据来自世嘉的消息说，使用 DIGIO 摄制的照片可在电脑或土星上还原，并有可能会出版配合该照相机的专用游戏。专用的画面编辑器将在 12 月或更晚一些时候发售。



▲这就是数码照相机的实体。



▲这是专用的数码图象编辑器。

EVENT

赛马游戏触发众怒 “96 达比”停止发售

本刊综合消息　因在赛马游戏中采用实名而导致选手的不满，ASCII 于今年推出的 SFC 用软件“96 达比赛马”已经停止生产和销售。



◀这是一款非常受欢迎的赛马游戏。

据赛马俱乐部称，不满主要集中在于未经许可使用骑手的真实姓名、将骑手排名并作出不同评价这两方面，选手的人格尊严遭到了侵害。

9 月 19 日，ASCII 在全国性的报纸上登载了谢罪广告，向受害骑手表示道歉，同时中止了现有软件的生产和销售工作。

SOFTWARE

美国任天堂与迪斯尼合作 退出次世代纷争开发 SFC 软件

本刊洛杉矶讯（记者：KEN）　9月9日，美国任天堂发布新闻，宣布已同迪斯尼麾下的『DISNEY INTERACTIVE』签订协约，将共同开发三个超级任天堂用游戏软件。以上游戏分别以迪斯尼动画明星匹诺曹、巴斯光年、牛仔伍迪、玛兰多等为主角，美版发售日期在今年 10月至 11月之间。该消息未提及日版发售的有关情况。

虽然美版 N64 已于 9 月底发售，但一千多万用户的基础仍然显示出超级任天堂巨大的市场潜力，迪斯尼选择十六位机开发软件正是看中了这一点。由于媒体上的问题，它们对新规格主机的兴趣不甚寥寥。

TOPICS & ETC.

九月中期报表公布 各公司喜忧参半

本刊讯（记者：KEN）　九月份是日本股票上市公司公布中期业绩报表的日子，在次世代主机和自身经营策略的影响下，电玩公司表现各异、喜忧参半。

来自万代(BANDAI)的消息称，由于在 16 位机方面的不景气，加上对 32 位机反应迟钝，该公司的中期收益下降了 58%，近 18 亿日元。

而南梦宫(NAMCO)由于新开设的娱乐点人气旺盛和 PS 版“铁拳 2”销售业绩出色，使得其九月份的经常利益达到了 45 亿日元，利润持续下滑的势头有所抑制。

CAPCOM 方面，因其参入次世代主机的时间较早，今年在 SS 版“街霸 ZERO2”、PS 版“生化危机”上又有不俗表现，中期收益达到了 26 亿日元。与去年同期 2 亿多元的亏损相比，可以说有了翻天复地的变化。

ACCESSORY

NEC 开发新记录技术 3 寸磁碟容量大幅度提高

本刊讯（记者：KEN）　日本 NEC 于十日宣布，由于采用了一种新开发的记录技术，该公司目前可以在一张普通 3.5 英寸软盘上储存长达 15 小时的动画资料。此项技术预计可在 2003 年正式推广民用。

根据 NEC 公布的资料，新技术可在一平方英寸的面积上记录 20GB 的数据，由于磁头将频繁读取密度极高的磁盘表面，专用驱动器中将带有润滑剂以减少摩擦带来的损耗。

根据电脑业飞速的发展情况来看，NEC 认为到 2000 年左右一般的记录密度至少要达到 10GB 的容量，以现有的磁碟显然根本无法达到这一要求，这也是目前 CD－ROM、DVD－ROM 大行其道的主要原因。如果 NEC 的开发工作一切顺利，磁碟驱动器便不会过早地退出历史舞台。

EVENT

美 3DO 硬件部门分离 集中开发游戏软件

本刊美日综合消息　美国多媒体规格公司 3DO，将不再进行电子游戏硬件的开发工作。年内所有的游戏机关联部门销售完自身产品、与他社合并后，将致力于开发基于 INTERNET 的双向通讯游戏软件。3DO 主机的业绩过差，是迫使该公司向软件方向转移的主要原因。

硬件部门分离之后，3DO 公司将裁员 150 人，目前尚未得到其合作对象的详细资料。

3DO 公司原与松下电器合作共同开发游戏软件和硬件，并参与了松下新规格 64 位元主机“M2”的计划。此次脱离发表后，松下电器立即宣布继续全力支持 M2 的研制开发工作，以表现其坚定的信念。但业界普遍认为，松下将从此背上自已花 1 亿美元买断的包袱而不能自拔，M2 的前景堪忧。

世嘉世家

特警判官

执法天官 屠龙特警

法官爵德的形象早在 1977 年就出现在英国漫画周刊上，并获得巨大成功。1995 年 6 月由巨星史泰隆搬上银幕后，再次赢得一片掌声。现在，他又出现在游戏之中，并依旧以他那正义与英勇使爵德成为真正的三栖明星。



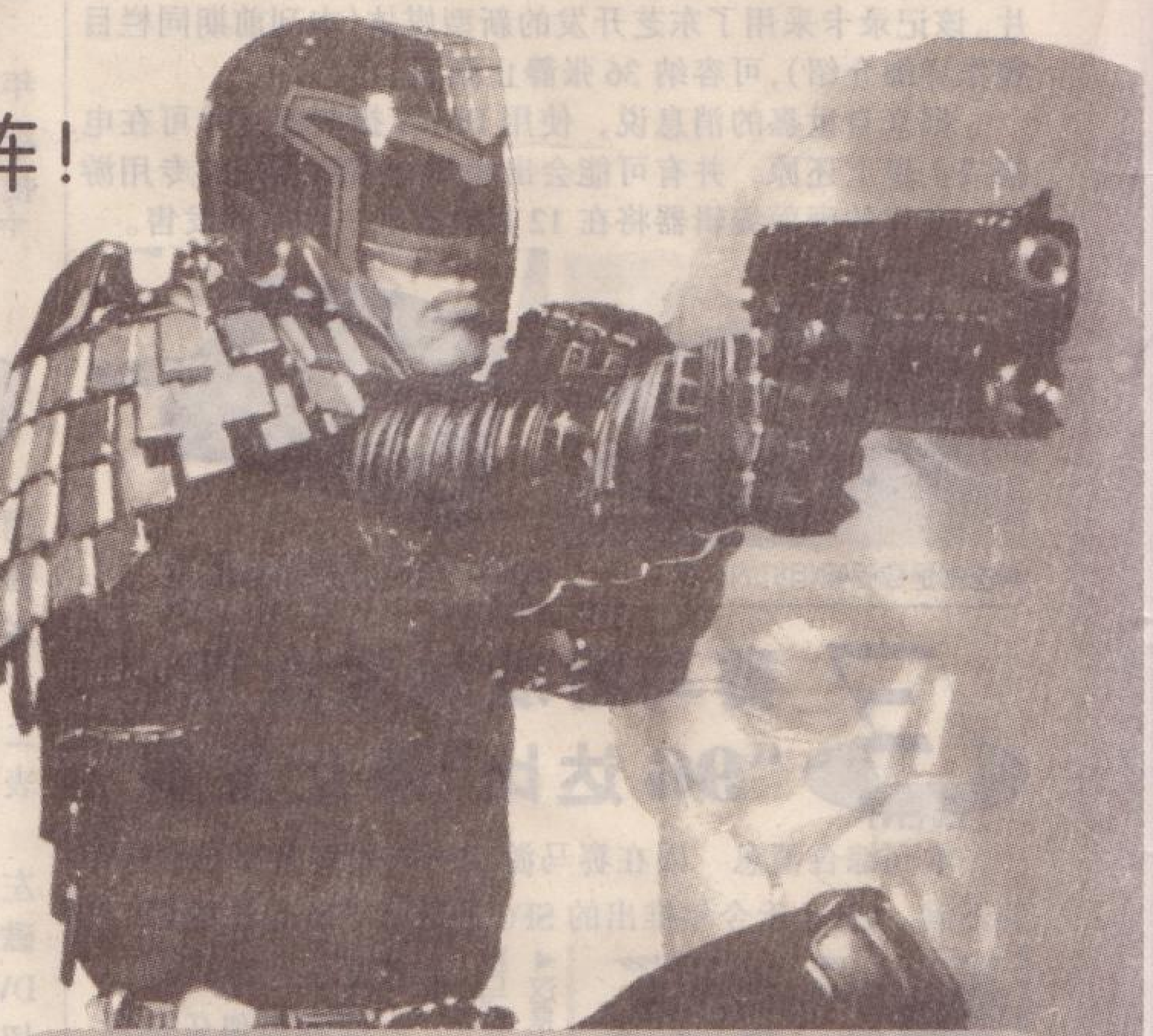
MD/SFC 厂商 ACCLAIM 类型 ACT 容量 16M

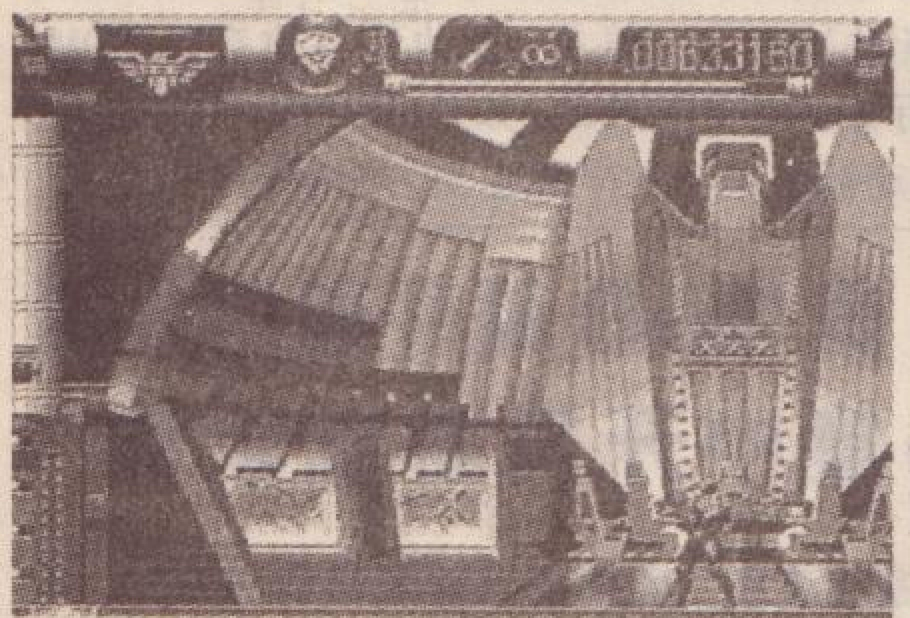
金色铠甲，百变神枪，JUDGE DREDD 披挂上阵！

2139 年，核浩劫后的北美大陆成了一片“诅咒之地”，只有“第一巨城”等几座封闭的现代化都市成为各色人等的聚居区。为了维持正常秩序，出现了一种集警察、法官的职能于一身，有权独立完成逮捕、审判、执行判决的新型执法者，这就是特警判官。

爵德是他们中的最优异者——一个将 21 世纪一批最伟大法官的 DNA 集于一身的人造人，而他的同胞兄弟瑞克却成了罪恶的化身，越狱之后便利用与爵德有相同基因的特点陷害他，随后又妄图用自己的 DNA 造出一批军队从而统治世界。

游戏中的故事比电影更丰富，将有更多的艰巨任务等着爵德去完成！





◀华丽的游戏画面也是本游戏的特点。



▲有许多暴力团伙等着你去收拾。

对应六键手柄的操作系统

游戏的操作系统忠实地反映了原作中爵德的本领，使用六键手柄可以方便地让爵德去扬善除恶。

A: 射击键。按住 A 再配合方向键即可向各个方向射击，这在游戏中是十分重要的杀敌手段，只要利用好地形就能使爵德处于不败之地。

B: 跳跃键。即使是蹲下的状态中也能跃起。

X: 近身格斗。根据距离的远近有脚踢、拳打、头磕三种动作。

Y: 对已投降的罪犯进行判决并逮捕。

Z、C: 均可换武器，只是顺序不同。

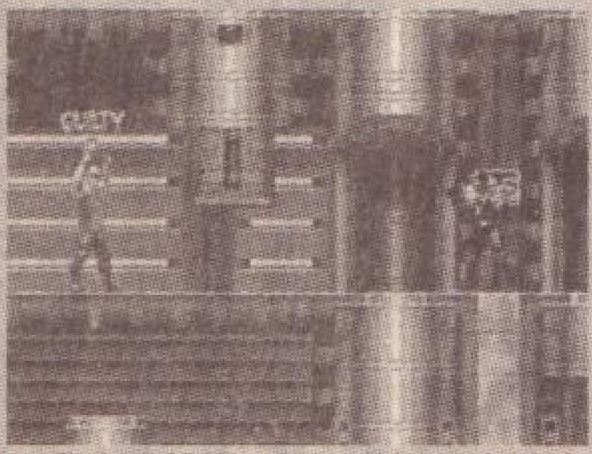
此外，在蹲下状态中按左或右键还可爬行，这样可以避开部分攻击。



◀有些地方必须用攀爬才能通过。



◀象这样利用地形攻击敌人是游戏中最重要的手段，可以使你处于优势。



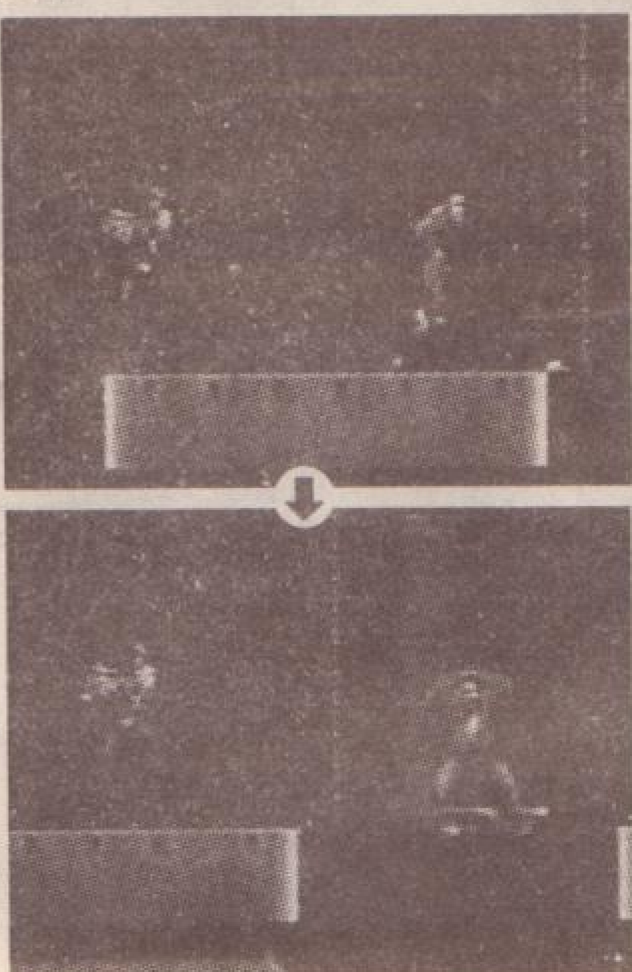
▲敌人投降了，可以进行判决并逮捕了。

宁治一服不治一死——独特的逮捕系统

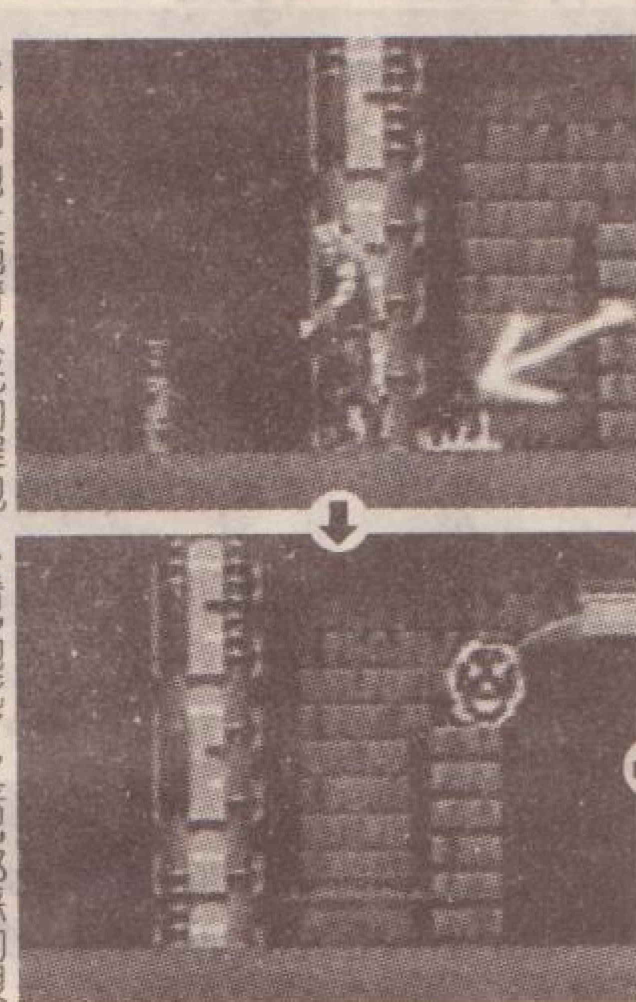
一般动作游戏只要将敌人干掉就OK了，而本游戏的主角却是未来时代所特有的执法人员——特警判官，需要给予罪犯正确的审判。所以，对于已投降的敌人，可以将其逮捕。逮捕的方式有好几种，我们用图片来向大家介绍。



▲对付大多数罪犯，只要用能反弹的子弹击中他便可使他投降，这时应迅速上前将其绳之以法。



◀这是最容易对付的罪犯，用近身的拳脚攻击他，就能让他投降。

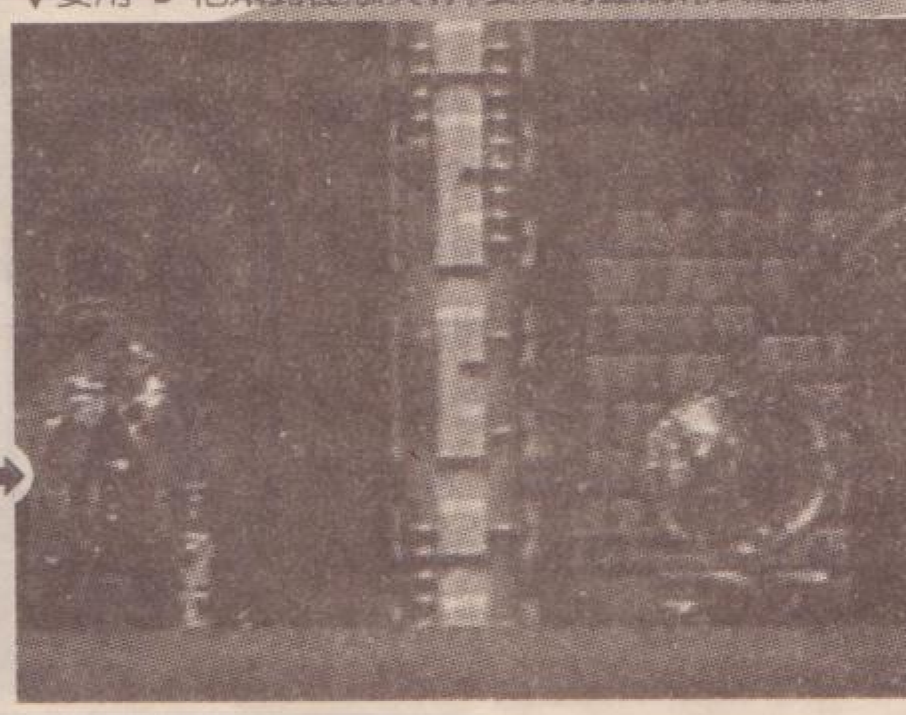


▶这种地上拖着火光的罪犯是最顽固的，有着邪恶的灵魂……

▶看，他死了之后，邪恶的灵魂仍要出来干坏事。

你被捕了！

▼要用"B"枪来封住恶灵，并要及时上前将其逮捕！

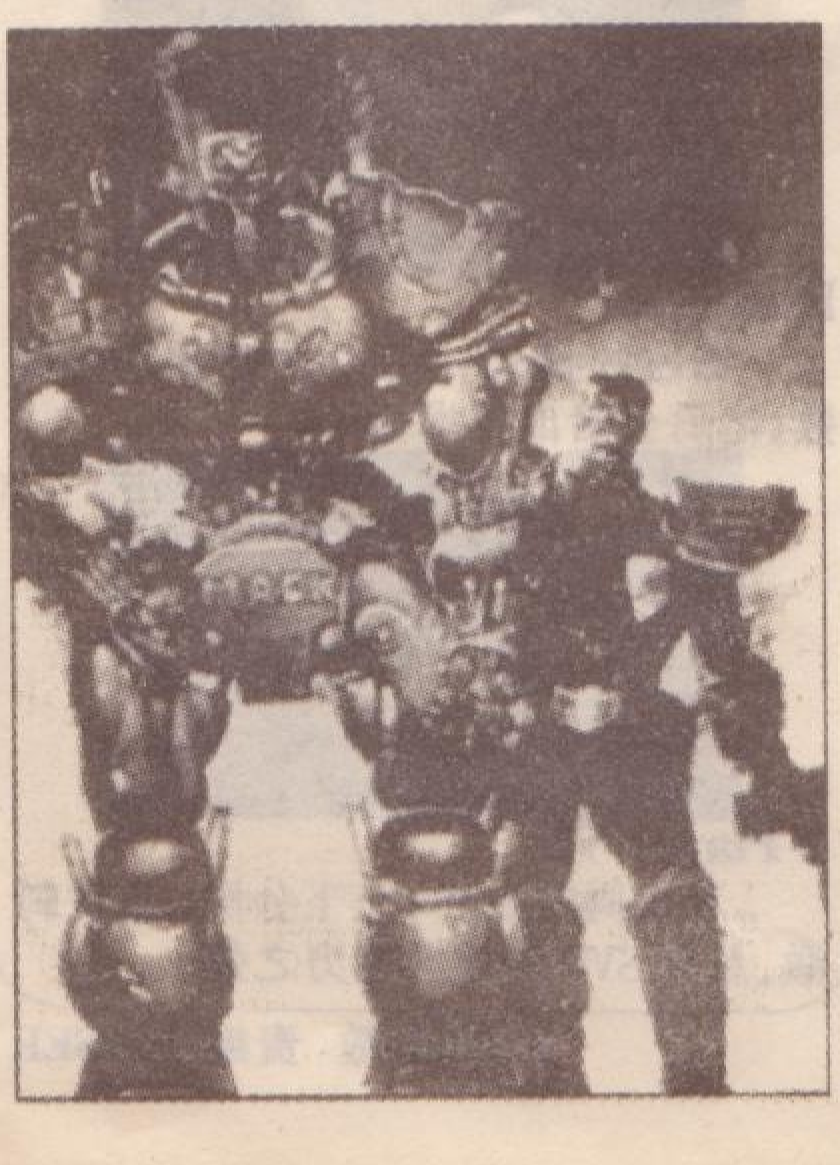


各种各样的任务等你去完成！

在游戏中，共有20多项任务等着爵德去完成，每项任务即是一小关，完成任务之后会有特殊音效提示，之后就可以从出口(EXIT)处过关了。任务虽多，但可以分为以下几类：

1、将一关内所有的废料筒炸毁（需要用重武器才能击毁），如第一、十八、十九关等。

2、将一关内所有的罪犯清除，逮捕或击毙均可，如第三、四、五、八、九关等。



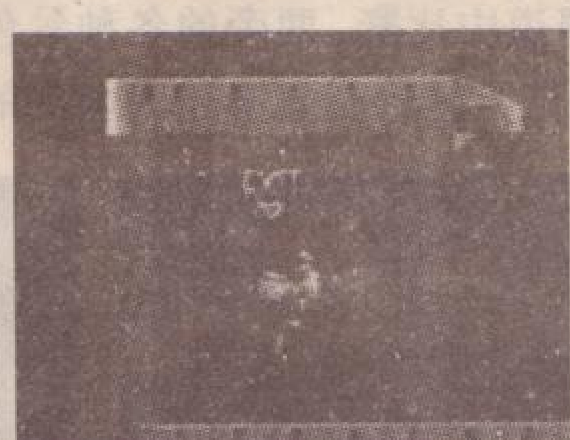
3、开启所有电脑并输入程序，如第四、五、十一、二十二关等。

4、找到全部通行卡并击毁小型电脑控制器，如第十、十一关等。

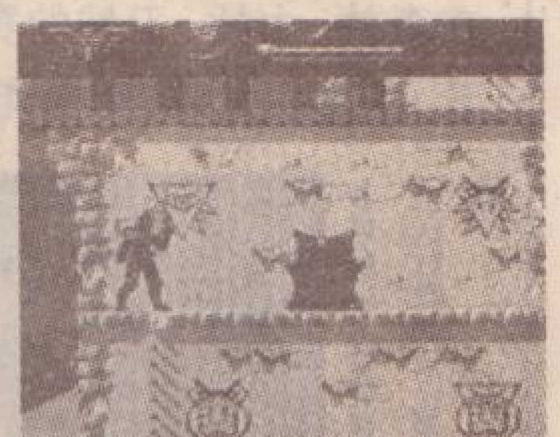
5、解救所有人质，如第十八、十九关等。

6、找到某种特殊道具，如第二十三、二十四关等。

值得注意的是在游戏中有许多隐藏通道，而且有些还与过关有着密切的联系，所以只有胆大心细才能顺利过关。



▲在任务完成之后，出口标志就会自动闪动。



▲在某些关中要找到特殊人物。



▲某些障碍物是可以穿过的，要注意寻找哟！



▲有时会用有时限的飞行道具在天上飞行。



▲有时要驾驶飞车在空中追击罪犯。



▲在丑陋的女神像周围布满了可怕的战神机器人。

文/杨柯莱 刘鹏　责编/PINSER

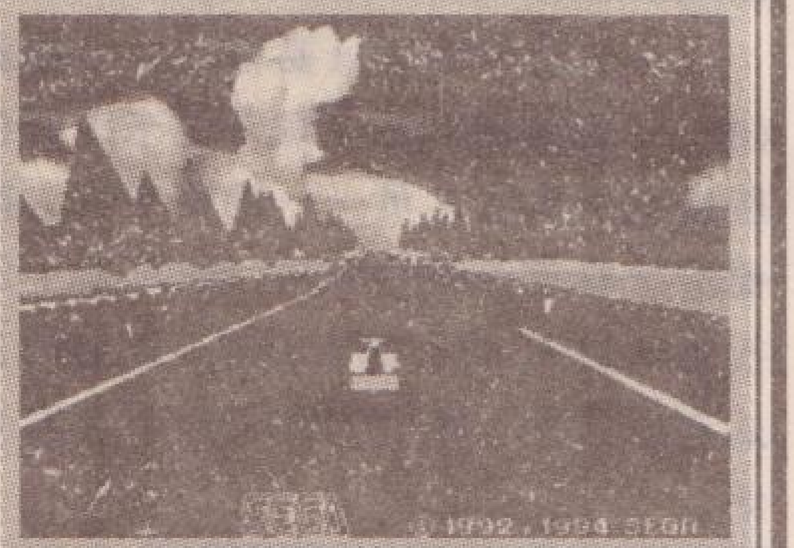
世嘉世家

VR 赛车

蓝天碧海 极速狂飚

曾经在卡带内搭载 FX 芯片的 SFC 游戏《STAR FOX》，以其较为真实的三维感觉而大受欢迎。而 SEGA 的尖端技术部门 AM2 研也不甘示弱，用一种名为 SVP(SEGA VIRTUA PROCESSOR) 的 3D 处理芯片，使 MD 游戏也能用 POLYGON 表现三维的游戏效果了。

MD	厂商 SEGA	类型 RAC
	容量 16M	

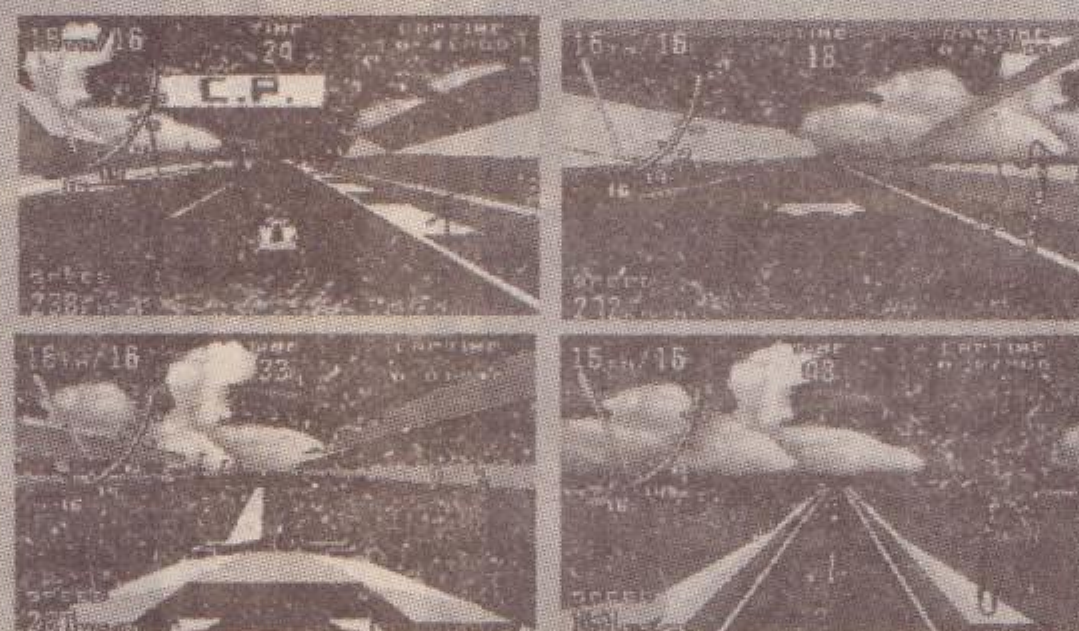


移植自街机的著名一级方程式赛车游戏！

在街机上大受欢迎的赛车名作《VIRTUA RACE》今次由 AM2 研成功地移植 MD 主机之上，并保持了原作的内容。对于 16 位机来说，可以说这是“究极的赛车游戏了”。

可随时切换的四个视角

切换视角似乎只有街机和次世代才能做到，而本作品竟可以达到四个视角，这是完全与街机一样的，可以说是很了不起的。



三条赛道中的景色怡人

三条难度不同的赛道是 SEGA 赛车游戏的特点，本作也不例外。而在森林、大桥、卫城的赛道中比赛，两旁的各种景色非常迷人，那蓝天白云、那高山大海，完全能让人感到正置身于大自然的怀抱之中。



▶森林中还有游乐场，在白云的映衬下真象仙境一般。

BIG FOREST



▶横断海峡的旧金山大桥给人气势磅礴的感觉。

BAY BRIDGE



▶在高山中间进行比赛，赛道的难度明显增加了。

ACROPOLIS

三种游戏模式可以选择



Virtua Racing

比赛的模式，有 16 辆车一起比赛，能获得好的成绩并不是简单的事。



Free Run

练习的模式，可以设定所跑的圈数，之后会给出技术统计。



2 Player VS

双人同时游戏，上下分屏，非常刺激，足见 SVP 的处理能力之强。

文/邱康敏　责编/PINSER

IZZY 大冒险

奥运宠物全力出击

今年的亚特兰大奥运会圆满完成，各国运动员都在赛场上努力拼搏，取得许多优异的成绩。迷信的人也许要将功劳归于那可爱的吉祥物 IZZY，就暂时算是这样吧。本游戏就是 IZZY 在神圣的奥林匹斯山上进行的冒险。

MD	厂商 US · GOLD	类型 ACT
	容量 16M	

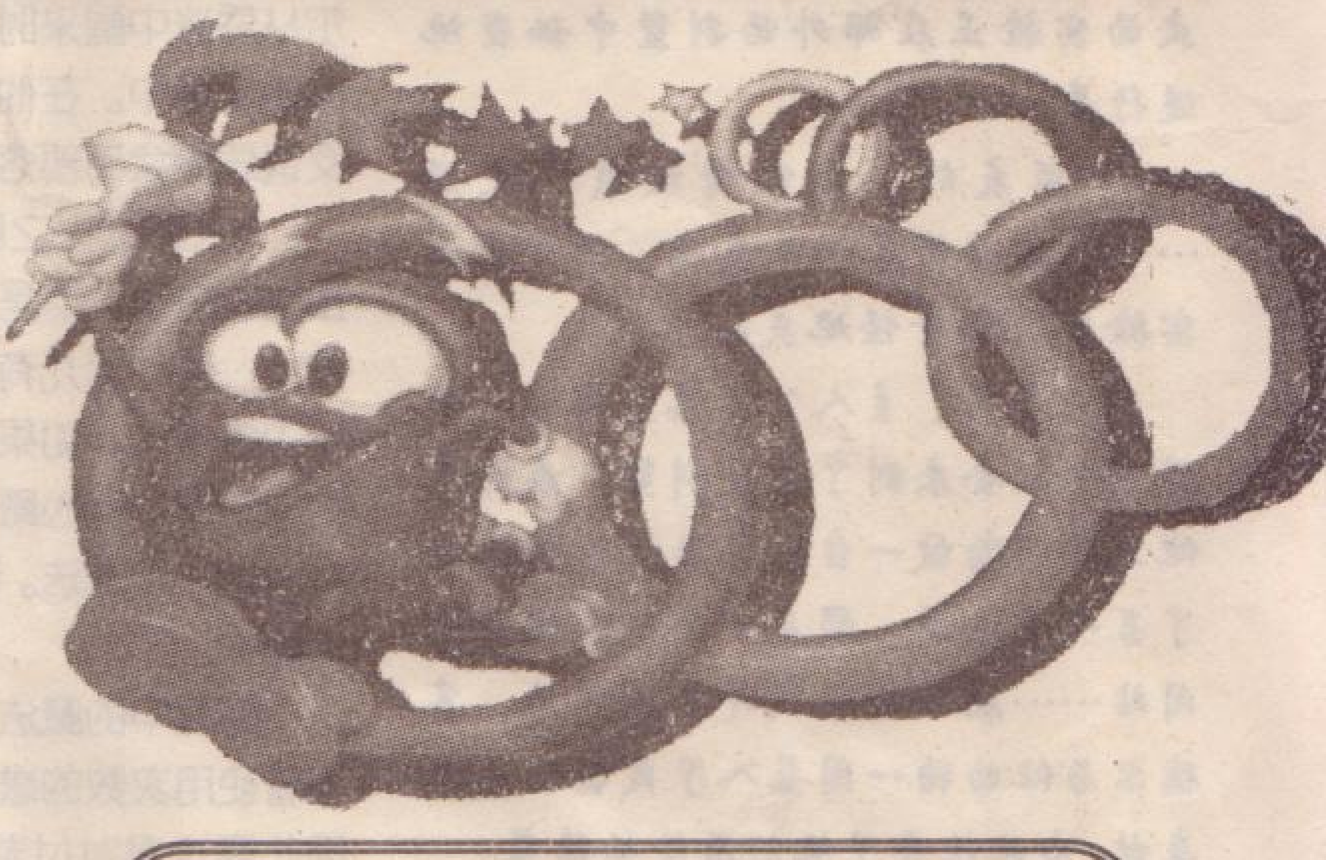


我是可爱的吉祥物，这回却要充当英雄的角色啦！

在盛大的亚特兰大奥运会开始前，竟有坏蛋将象征世界各国人民友谊的奥运五环偷走了。这可急坏了我们的吉祥物 IZZY，它赶紧追踪坏蛋怪物来到奥林匹斯山，从这里 IZZY 决心要从怪物的手中夺回神圣的奥运五环。


▲按住上或下不动可上下移动屏幕，便于观察周围地形。


▲IZZY 的女朋友正在鼓励它。



吉祥物的大变身

IZZY 平时很和善，不太会攻击别人，但若得到特殊宝物后可以变成各种运动健将，届时可是威风八面哟。


▶棒球手 IZZY 正在进行奋力的一击，哇，全垒打！


◀弓箭手 IZZY 正朝天射着玩具(?)弓箭。


▶击剑手 IZZY 准备给坏蛋怪物身上画个「Z」字。


◀从高处掉下的 IZZY 都摔瘪了，这也是一种变身吗……

随处可得的宝物

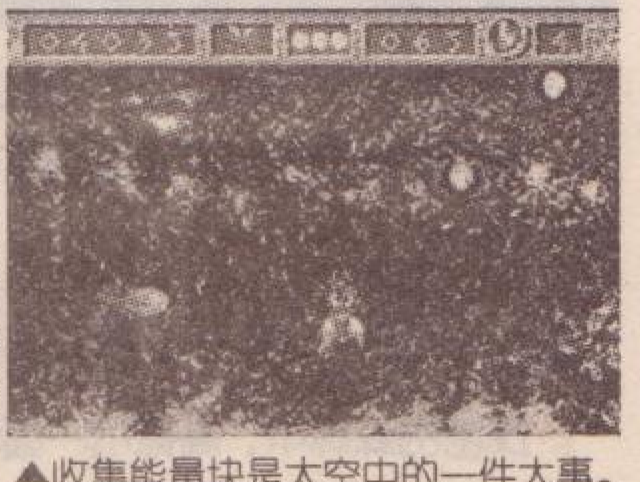
游戏中随处都能得到宝物及隐藏宝物(?)，其中最多的就是那些奥运奖牌，它们可以使 IZZY 体力增加。另外还会有许多其他宝物，总之是多多益善吧。值得注意的是，途中会有许多隐藏的彩蛋落下，踩破它就可得到宝物，但若听到轰的一声就要马上跳开，因为彩蛋会向外喷出可怕的火焰。


▶游戏开始前会有各种宝物的介绍。

自由遨翔在天空

有时 IZZY 还能穿上飞行抖蓬在空中飞行；有时更可以乘上火箭飞向太空，除要熟练掌握飞行方式之外，还要注意能量的消耗呀！


▲呀呀呀——，魔法师 IZZY 是也！


▲收集能量块是太空中的一件大事。

文/隐藏 BOSS 责编/PINSER

埃薇莫的秘密

幻想世界·奇特遭遇

这款俗称《圣剑传说外传》的游戏是由SQUARE制作的A·RPG，由于只有英文版，没有发行日版，所以对于亚洲的玩友来说比较陌生。但是这个没有那些华丽系统的游戏却别有一番风味，优秀二字是当之无愧的。

SFC	厂商 SQUARE	类型 A·RPG
	容量 32M	编号 SF24086



1965年秋，美国某小镇。一项伟大的实验正在郊外的别墅中秘密地进行着。

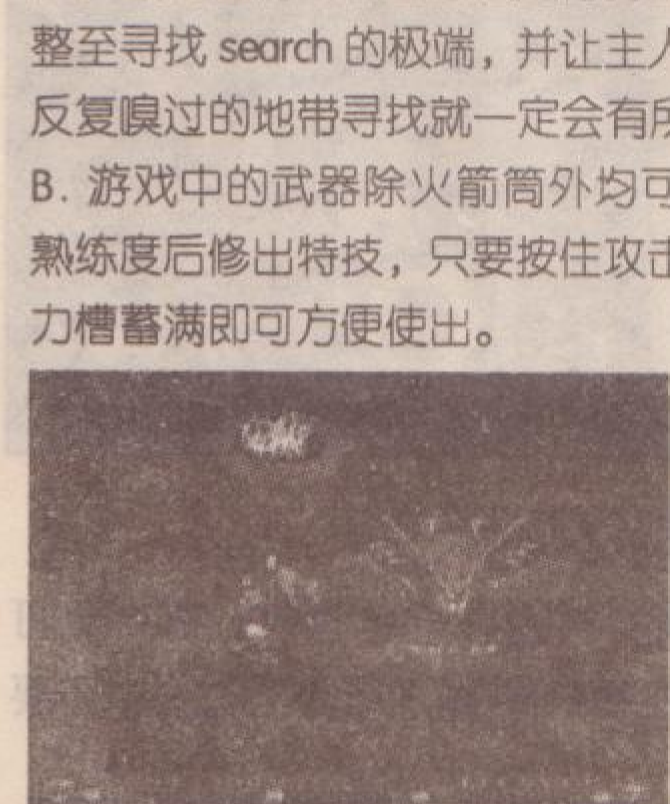
"朋友们，你们将被载入史册……"然而随着一声轰鸣，所有参与实验的人都奇怪地失踪了。

30年后，主人公高德尔由于一次偶然的机会来到了这座别墅，在那里他与他的狗被一台奇异的机器传送到了另一个世界。那是一个现代化的空间站……在取得了战斗的胜利后，高德尔与他的狗一同坠入了茂密的原始森林，由此拉开了他们历险的续幕。

由于是游戏的最初阶段，所以首先交代一些系统和特点：

A. 游戏中布满了大量的隐藏道具，其中绝大多数是直接决定着魔法数量的各种物质。找到它们的最佳方法是将狗的属性调整至寻找search的极端，并让主人公在其反复嗅过的地带寻找就一定会有所发现。

B. 游戏中的武器除火箭筒外均可在提高熟练度后修出特技，只要按住攻击键将气力槽蓄满即可方便使出。



◀修出特技后的武器威力无穷。

C. 选择键可进行主人公与狗的控制切换。游戏中某些地方是需要相互配合才能通过的。

第一章　误入原古世界

茂密的森林中，高德尔一面利用兽骨熟悉战斗一面向上方行进。在一片空地上他遭到了恐龙的袭击。这里敌人的数量是无限的，因此他终究会被击倒……当高德尔从昏迷中醒来时，发现自己竟身处一个原始部落中。在他与中央茅屋门口的男子交谈后便会与部落首领"火之眼"相见了。

"我就是火之眼俄丽亚德丝——这个部落的首领。这是个名叫埃薇莫的奇怪地方……我们这儿有一个名叫哈特的人去了昆虫的巢穴。如果你能救他回来，我会帮助你完成你的心愿……在你离开之前，我将送你一种魔法。我们叫它闪光Flash——火焰术。"

游戏中的魔法全部是在剧情中取得。随着使用次数的增加，魔法也可提升级别，因此魔法是对付游戏中BOSS的最有力武器。另外，每一种魔法都是由两种物质组成的。例如：使用一次火焰术Flash＝2油oil＋1蜡wax。这些组合成魔法的各种物质可以通过购买和寻找两种方法取得。

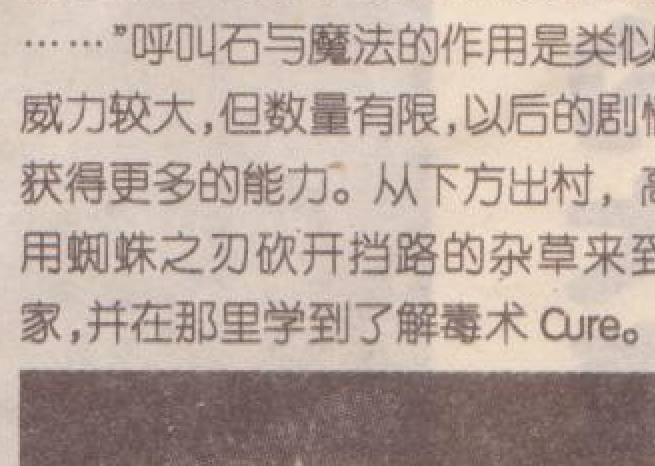
在高德尔补充完装备后，便开始向东面的沙漠进军。经过沙漠旋涡到达一个山洞，里面的老人会在高德尔买过东西后赠送他美洲虎指环Jaguar Ring——在蓄力值不为0时，按A可奔跑。这是游戏中主人公第一次取得特殊道具。所有特殊道具均不需装备，拥有后会在适当条件下自动发挥能力。告别山洞中的老人，高德尔利用奔跑能力巧妙的躲避旋涡继续向南部沼泽地带行进。进入沼泽中部的洞穴，高德尔在里面学会了滚石术Hard Ball。在右下方昆虫巢穴的尽头，高德尔与本游戏的首个BOSS相遇了……



◀没想到第一个BOSS竟是这样的丑陋。

战斗胜利后首先可以得到一把斧子——蜘蛛之刃Spider' s Claw。高德尔用它砍开中间的肉囊救出了哈特。他十分兴奋，在赠送了许多魔法物质作为感谢后便离开了。

离开洞穴后，在某个左转的路口右侧存在隐藏通道。在这里，高德尔向一位老人学会了酸雨魔法Acid Rain。回到原始部落，高德尔把救出哈特的过程告诉了火之眼，"高德尔，真高兴你救了哈特并平安归来。现在他已经回到了南部的家中，你可以去找他。另外，这个部落又迎来了新的危机。北方的火山奇怪的冷了下来，如果这样下去，我们将迎来冰冻的时代……我也是从美国来的。当时，我的爷爷罗拜格是伟大的发明家。他制造的机器可以把人送到想象中的世界里去。那时候我喜欢原始的年代，因此计划来两个小时，可是却在这里过了二十年……我感到外面有人在影响我们的世界，这次温度的突变就与他有关。如果你能进入火山的中心，那么就能挽救我们的村落，也许还会找到回家的办法。最后，我给你一种呼叫石Call Bead，它能在你困难时呼唤我的能力帮助你战斗……"呼叫石与魔法的作用是类似的，只是威力较大，但数量有限，以后的剧情中还会获得更多的能力。从下方出村，高德尔利用蜘蛛之刃砍开挡路的杂草来到哈特的家，并在那里学到了解毒术Cure。



◀应尽量多用魔法攻击敌人，以便提高魔法级别。

经火之眼的村子北上进入森林，那里有一个被岩石挡住的洞口，目前是无法进入的。此时应沿右侧的道路进入猛犸的墓地，但不久就会被魔物阻拦，杀掉它可得兽角骑枪Horn Spear。正当高德尔准备前进时，入口处出现了一位老者，他除了感谢高

德尔击败了邪恶的敌人，还教给了他治疗术 Heal。继续向北，经山道上的圆形喷气孔高德尔到达山顶。需要注意的是地面上有个喷气孔被杂草遮蔽着，要将杂草除掉才能发现。在那里，他学到了搬运术 Levitate。但是目前高德尔还没有合成魔法所需的物质。从右侧下山前往西边的沼泽。在沼泽中有时要杀完一定数量的敌人才会出现通路。终于在沼泽的尽头，高德尔遇到了一位老者布兰普。他正受到巨蟒的威胁……经过长时间的战斗，终于取得了胜利。这时，布兰普老人把高德尔迎进了茅屋，“谢谢你杀死了这怪兽。我可以把青椒 Mud Pepper 送给你，并且用完还可以来找我。用它组合成的搬运魔法能把那个被岩石挡住的洞口打开……”

那么利用搬运术进入那个洞穴吧！在其中要不断移开岩石，有时还要推下岩石砸出通路。在火山内部，进入最左上角未被岩石挡住的洞口后，其中某一洞穴右侧岩壁存在隐藏通道，由此可得加速术 Speed。继续前进就会进入地下水道。这里道路复杂，水流很急，在某一房间中有一道关着的铁门，而开关却在隔壁……想通过水道除了反复熟悉道路没有其他办法。

高德尔再次经水道进入打开的门中，竟见到了火之眼？！但是随着真正火之眼少女的出现，那个冒名者也露出了本来面目，原来就是她切断了通往外界的热源。与此同时，敌人出现了。不过现在的高德尔很轻松的战胜了它。“你虽然赢了这场战斗，但不会赢得这场战争，想要热量，我就给你热量！”话音未落，高德尔就被巨大的爆炸抛上了天空……

第二章　西岸的秘宝

高德尔落入了湍急的水中，在那里他与他的狗失散了……当他再次醒来时发现自己被冲上了海滩，而他的狗已不知去向。面前是一艘嵌入山体的大船，没办法，只好先去找人问问。

原来，几天前，一次涨水把西边河上的桥冲毁了，而据说河的西岸有价值连城的宝物。沙漠之城的领主也愿给取得宝物的人高额赏金。在右侧山壁最高的洞穴



◀海盗的酒吧里高朋满座。

中，高德尔在箱子后面遇到一位魔法师。他愿以一万元的价格把毁灭者护身符 Amulet of Annihilation 卖给高德尔。此护身符可作为搭乘骷髅船快捷通过沙漠的船票，但在以后的市场可用极低价格购入，所以此处不必破费。没有爱犬的消息，高德尔只好在换完货币后向东前进。钻过山洞，高德尔竟在岩边的洞中见到了布兰普！原来那次爆炸也把他抛到了这里……

在一座豪华宫殿的水池中，高德尔的狗竟从喷泉中跳了出来。它已变成了一只漂亮的猎犬。踩着荷叶跳上岸，它跑进了宫殿。阴森的宫殿里正策划着某种邪恶的阴谋。高德尔的狗为了追一只猫，贸然跑了进来。然而那人却正好看中了它。

高德尔急于找回他的爱犬，却又无从下手。布兰普建议他去北面的沙漠之都看看，并为他架了座桥，又把碎击术 Crush 教给了他。



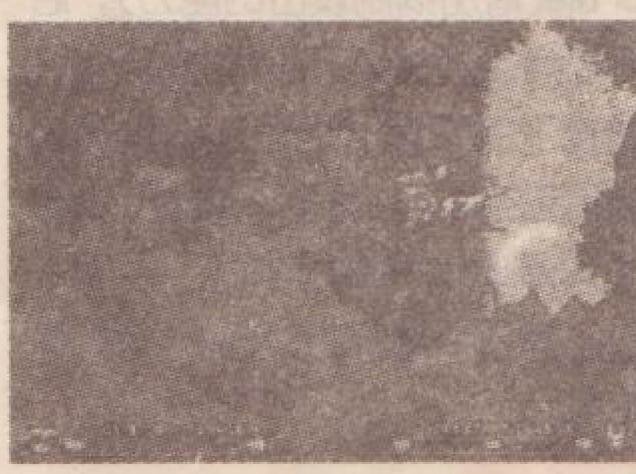
◀就连普通的挥剑动作都如此华丽。

进入沙漠后，高德尔的体力会不断下降，但只需一直向北跑，便可在沿途的绿洲恢复体力，直至沙漠之都。一进城门便是一个热闹的集市，在这里既有优秀的防具，又有能增强能力的特殊物品：太阳石 Sun Stone（使人变得强壮）；闪光盔甲 Armor Polish（增加防具强度）；玉石盘 Jade Disk（增加命中率）；艾绒手杖 Moxa Stick（增加治疗效果）；深红的心脏 Ruby Heart（使被攻击的机会降低）；银色剑鞘 Silver Sheath（增加剑的攻击强度）；魔法葫芦 Magie Gourd（谜）；高德尔可以在此更新装备恢复体力。而且在某间房屋中的木箱后，还可学到强壮术 Atlas。但还有十五分钟，全城的大集会就要开始了。随着风声的响起，集市上的人们大都散去了。高德尔也来到了东边的广场。当他还在为见到爱犬而诧异时，已被人关进了一间阴暗的小屋。领主的手下把“圣狗”带了进来。虽然高德尔声明自己不是角斗士，但由于被“圣狗”选中，无法违抗。高德尔通过右侧墙内的密道取得宝物后，只身前往角斗场。在极不公平的条件下，他终于赢得了胜利，并得到了奖品——角斗之剑 Gladiator Sword。

“我想要的是回家的办法！”

“如果你能取回河西岸圣狗雕像的宝石眼 Diamond Eye，我们的领主就能把你送到任何地方。”抱着这一线希望，高德尔带着狗又出发了。

到达最初海滩西边的断桥，这里先控制狗到达对岸，而后借助空中滑索才可过去。进入森林会有两处悬崖挡住去路，不必着急，马上就会有通过的办法。在废弃的村落中，高德尔遇到了一个名叫荷瑞斯的人。“你是从美国来的吧。我也来自美国。那次实验出了严重的问题，除了我和教授的孙女外，还有布兰卡小姐也被卷了进来……听说城堡的新领主想让你帮他寻找宝石眼，我们中任何人都未曾见过他的脸，恐怕他动机邪恶。所以，在你得到宝石眼后请先交给我，我将保证它们不会落入恶人的手中。宝石眼在北面的神殿和南面的金字塔中各有一枚，为了保证它们不被邪恶控制，我们挖了深深的陷井，你可以使用揭示术 Revealer 找到悬浮在空中的透明落脚点。我右边的这位朋友马德会把它教给你的。”



◀想想办法，怎样才能走上悬空的彩虹呢？

得到魔法后，高德尔首先进入北方的宫殿，这里要注意踩动击打地面上的人面形开关和棱柱开关。最终，在杀掉一魔法师之后他得到了青铜骑枪 Bronze Spear。这时来到最初大厅上方的中间处，便可自动使用此骑枪的特技打开棱柱开关，从而取得一枚宝石眼。此时回到废弃的村落，高德尔与马德交谈后学会了逃脱术 Escape。一切准备完毕，高德尔来到南部的金字塔。他踩动最底层的开关，打开了左下侧的角门，让狗先进入了金字塔。另外，高德尔在金字塔中杀敌后可得到青铜战斧 Bronze Aixe，用它能劈开堵住的石门。经过一番周折，他在最上层与本处首脑相遇，消灭它后，终于取得了第二枚宝石眼。

接着，高德尔如约回到废弃的村落，而荷瑞斯却已不知去向。没办法，先进入右侧的森林吧。在这里可以用青铜战斧劈开某些挡路的岩石。前进不久，他却意外的遇到了荷瑞斯，并把宝石眼给了他，而他却狂笑着离开了。高德尔疑窦顿生，连忙赶往沙漠之都调查。途中，高德尔来到河畔那个从前无法进入的山洞，利用青铜战斧劈开了洞口的岩石。里面的人是马德的兄弟，他教给了高德尔吸血术 Drain。到达沙漠之都，高德尔



◀「我觉得更加强壮了！」

在右边的广场上见到了可疑的荷瑞斯。"我将用力量控制这个世界，我已得到了圣狗雕像的宝石眼！"随后他把宝石眼放入圣犬雕像的眼眶中，"让恐怖开始吧……"随着爆炸声，一个怪物出现了。经过一番苦战，高德尔终于取得胜利。这时，真正的荷瑞斯出现了："刚才那是我的孪生兄弟，我猜他是个机器人。这个发动机随时都会爆炸，我们要把它移走。"接着，大力士托尼把它抛向了空中。忽然，有个老人来报信说，爆炸使北面的山打开了一个通往另一奇异世界的出口。高德尔接受了荷瑞斯赠送的生命之柱 Staff of Life（增加抵制攻击的能力），沿着干枯的河道向北方前进。在河道的尽头，他落入了瀑布下的深渊。这里基本没有光线，地势崎岖且布满了传送器。最终，高德尔在消灭了沼泽地中的章鱼怪后，乘坐一只竹篮到达了第三个奇异的世界。当然，他的狗又变了样。

第三章　真假女王

高德尔打水人口中得知这里是棋盘高原的西部，前面不远就是女王的新城堡。先不要急于向城堡进发，此时如果一直摇动水井的把手（正确的摇动位置是狗嗅的地方），会从井中拉上一个小怪物……另外，沿着城堡入口处的左侧城墙进入紫红色森林，先一直向左走到头，再向下走便会发现一个宝箱。打开它可以增加荷瑞斯呼叫石的一种能力。

进入城堡，首先在各房间中搜索宝物。值得注意的是：少数房间可以从后面进入取得宝物。当高德尔找到毁灭者护身符后便可前往交易市场。在从左往右第三个摊位可以用护身符换到展览票 Ticket for Exhibition。在市场上还可以换到一些特殊道具，如：增加躲闪机率的诅咒披风 Thug's cloat，抵御昆虫攻击的激怒昆虫 Insect incense，增加魔法攻击强度的蛋 Choccbo Egg。有了展览票后，高德尔便可前往城的西北角，应邀参观一个古怪的展览。但展厅不允许动物入内，没办法，只好先让狗在门外等着。展出的生物都很古怪，最后竟然还有自己的狗？！它被带上了一个猪头面具，飞快的冲出房间，跑进了赛猪的队伍，并取得了第一名。与此同时，作为"冠军"的主人，高德尔获得了与女王共进晚餐的殊荣……

在皇宫的厨房，厨师疯狂的喊着："不管你是狗还是猪，我都要把你做成女王的菜……"高德尔的狗慌不择路，跳进了城堡的通风道。这里通向城堡的许多房间，而且由于黑暗许多路是看不见的。如果你在其中仔细转转，可以找到一个老妇人。与他交谈能得到女王的钥匙 Queen's Key，以后高德尔用他几乎可以打开城堡中所有的门。

经过一番周折，狗终于来到了宴会厅。但它却冒失的打翻了女王的饭菜。愤怒的女王把高德尔关进了地牢。幸亏狗从墙洞钻出来并踩动开关，救出了主人。这里也可踩动其他开关，与放出的敌人作战。通过最后进入的牢门来到地下水道，在其中应利用跑动多转转，从而找到某人学到腐蚀术 Corrosion。

水道是通往城堡大厅的，但高德尔刚出来就被一个守卫带到了女王面前。她希望高德尔能帮她占领棋盘高原另一侧的旧城堡。去那里最好的路，就是穿过东边的房间，并进入棋盘高原上的一个地道。在前往棋盘高原之前，高德尔可以利用城堡的钥匙，在各个房间中搜寻宝物。值得一提的是：某房间中的人会向高德尔问起钥匙的下落。如果对话时选择第一项，那么将把钥匙交给他，但同时能学到火力术 Fire Power。高德尔准备就绪，便可经城堡东侧的出口进入被迷宫围绕的棋盘高原。这里有颗巨大的棋子，消灭它便会出现地道入口。在地道中，高德尔看到了一台奇怪的发动机，但面前还无法取得。刚到出口，镜头转到了女王的书房，一个阴谋正在酝酿……



◀下面就是恐怖的黑暗森林了。

高德尔走出地道，进入了黑暗森林。这是最繁琐的迷宫，最好作出地图，以免在森林里迷失方向。在森林深处，他遇到了一位老人，由此学到了强力回复术 One Up。另外，在森林中能遇到先前从井中救出的小怪物。它为了感谢高德尔，会赠送男巫的硬币 Wizard's Coin（加魔法防御力）。旅程仍在继续，高德尔竟遇到了自己的化身——一个由魔物组成的化身！连续消灭了三个之后，高德尔顺利的通过了石桥，并得到十字军之剑 Crusader Sword。不久，又遇到了恶龙。消灭后，他得到了骑枪 Lance，与此同时，通路也终于出现了。



◀在下水道里有许多暗道，走过去就能见到……

高德尔通过右侧的水道，来到了地牢，从右下角的铁门进入了城内。城堡几乎没有人，在某房间的后面，可以找到一位妇女，从而获得缓慢治疗术 Regrouth。在防具屋中，有一位名叫西柯的男子，会问高德尔是否听说过自己的冒险故事。对话时如果选择第一项，西柯会以较低价格卖出防具，并赠送火箭筒 Bazooka。如果未能得到，那么在下面的战斗中便能取得。



◀如果是彩色的将会十分好看。



注：凡标有●的地方，均会有事件发生。

进入王宫，高德尔与蝙蝠王相遇了。它的一切攻击都是魔法攻击，所以要注意及时恢复体力。消灭它后，高德尔遇到了一位名叫思考者的老人。跟随他，竟然又见到了一位女王。“我也来自美国……那个女王是冒牌货！请你帮我们击败她，博士会给你帮助的。”在路上，高德尔遭到了玻璃画上敌人的攻击。消灭敌人后，他很快找到了思考者。他建议高德尔去北边找自己的兄弟高米寻求帮助，并告诉他要穿过地牢和下水道到外面，在被堵住的通道口用他房间内宝箱中的爵士攻击者 Knight Basher 才能劈开障碍物。另外，如果在实验室中仔细寻找，还能得到缓慢燃烧术 Slow Burn 和爆炸术 Explosion。

高德尔从王宫左侧进入地牢，并经水道到达黑暗森林的边缘，按博士的指点进入了沼泽地带。前面是个立体迷宫，而且有些木板踩两次便会断裂。几经周折，他终于登上了楼顶，并击败了一条巨龙。接着，一位相貌酷似思考者的人出现了。原来他就是高米，刚才的战斗只是个玩笑。高米传授了高德尔闪电暴雨术 Lightning Storm，又用巨龙把他送到了新城堡的地下水道入口处。进入城堡，高德尔在左侧房间(原来有偶人表演的地方)，找到了那个冒名的女王。这时她原形毕露，指挥偶人向高德尔进攻。击败所有偶人后，真正的 Boss 出现了，原来它就是展览会上的……击败它后，气极的女王疯狂的跳下了看台。在她砸出的洞口，高德尔发现了一个齿轮。难道她也是个机器人？这时国王走了进来，把高德尔送出了大厅。



◀走廊的建筑风格绝对是中世纪的。

高德尔回到旧城堡，在大厅右下角的房间里，向一个孩子学会了超级回复术 Super Heal。此时，城中市场上已能买到火箭炮弹。回到思考者的实验室，高德尔在右边的阳台上看到一部奇怪的机器从天而降，思考者就坐在里面。他告诉高德尔，这是一项新发明，目前能够在空中飞行，并可降落在这种有特殊火坑的地方。但若想回家，还需要火山附近的特种齿轮 Value Wheel、圆形压力计 Round Pressure Gauge、以及圣狗雕像旁的宝石眼。于是，高德尔登上飞行器，开始了旅程。

乘上飞行器，高德尔来到火之眼的村落(B 为下降)。火之眼告诉高德尔，她的爷爷大概在太空站。在她和爷爷做实验时，还有一个人在场，那是机器人管家卡恩。于是，高德尔依照火之眼的指点，前往山坡和昆虫的巢穴去寻找所需的零件。另外在哈特家和村子左上角的隐秘的空场分别能学到奇迹治疗术 Mirade Cure 及防御术 Defent。

首先，杀死巢穴中的 BOSS 后得到了宝轮。然后，在北方的火山，高德尔利用喷发的气体得到了宝箱中的压力计。接着，他利用飞行器来到了沙漠之都。在宫殿里，荷瑞斯教给了高德尔屏障术 Barrier，并告诉他托尼已经当上了首领而且带走了宝石眼，情况似乎并不那么好。高德尔飞过沙漠，来到河边，在洞中学到了双重消耗术 Double Drain。过河后，沿着干枯的河道，他来到金字塔下，通过一处洞穴进入了金字塔底部。高德尔利用搬运术压住一处开关，并和爱犬分别踩住另两处开关，成功的打开了门。刚走进去，托尼就出现了，只要利用传送器登上他所在的高台，大力士便会认输，并交出宝石眼。东西齐了，高德尔胜利返航。

在实验室，思考者制成一枚火箭，把高德尔和狗成功地送入了太空。

第四章　空间站历险

火箭安全着陆，高德尔来到了空间站，他的爱犬也变成了一只机器狗。通过光电梯，他来到了一间控制室，并关闭了四个隔离屏障开关，打开了四间屋子。IM－L8 号机器人被放了出来。为了表示感谢，它们送给了高德尔中子刀 Neutron blade。再回到刚才的着陆场，又能遇到 IM－L8，它教给了高德尔回射术 Reflect。

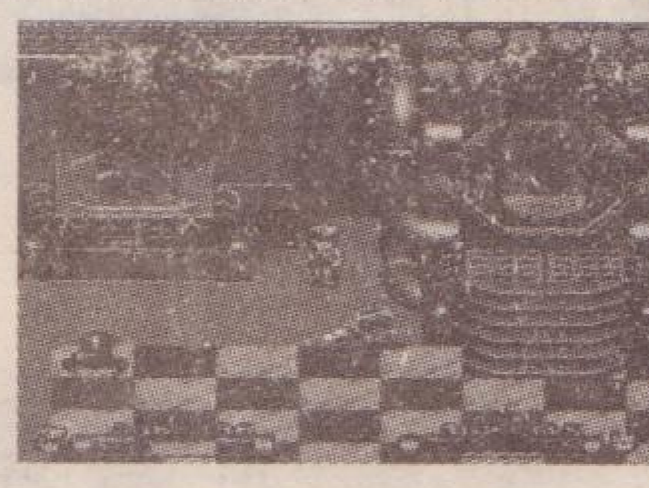
通过光电梯，高德尔升到了太空站表面的 A1 号密封舱。利用机器狗进入外空间分别破坏球形控制器后，即可进入各个密封舱了。经过 B2、C2(打开冷却器开关)、C1、D1、D3(将正确密码输入右侧计算机即可开启前方铁门。其余两个开关控制着 D4 舱的储藏室和绿房的灯光，建议前者开灯进入，后者关灯通过)……最终在 A4 舱的地下，高德尔见到了罗拜格教授，“你真是个冒险家！你有着我创造这个世界时同样的精神。当然，那是很久以前了。现在一切都背离了尝试，卡恩变得无所拘束……是的，卡恩是我的自动管家，至少曾经是。我把他制造得很精密，使他能下棋。但随着时间的流逝，他决定统治一切。首先，他阴谋破坏了实验，把我们困在我们想象的世界。而后，他一次次地计划着阴谋，最后终于用这台机器来威胁我的朋友的生命！他说如果我不制造与我朋友相同的机器人，他就破坏这颗行星！通过这些复制品来领导埃薇莫。但很感谢你，卡恩每次都被你挫败了。他现已退回中心控制室。当然，在我们谈话的时候他也许正在策划着另一个阴谋……当然，如果卡恩得到控制，我们都会回美国。在埃薇莫有个特别的东西，那是进入卡恩的藏身地的钥匙，它是一个发动机 Engine 的核心，就在棋盘高原底部，如果你得到它就能找到卡恩并阻止他。”



◀只有击毁右侧的球形控制器才能打开中间的通道。

教授打开开关，棋盘高原上又打开一扇门。并让高德尔乘隔壁的飞船回到埃薇莫。随后教授又给了他合成术 Call Up。

飞船仍在有火坑处才能着陆。从棋盘高原上新开的洞口进入，不久便可以找到发动机的核心。再往深处走，遇到了一个老者。他把力量战场术 Force Field 传授给高德尔。如果现在来到思考者的实验室，重新开启宝箱可得原子破坏者 Atom Smasher。



◀在太空站内竟也有植物，看来保护大自然是非常重要的。

回到太空站，教授又把快速蓄力术 Energize 教给高德尔，在电脑前购得最终装备后就能去找卡恩了。回到 A1 仓，并下到最底层，把发动机装入传送器旁的机器即可揭开决战的序幕……

经过艰苦的战斗，高德尔终于取得了最终的胜利。卡恩被关闭了，但埃薇莫却要与现实世界脱离。众人在博士的帮助下，安全地返回了美国……THE END

THE END 画面等待数分钟之后，卡恩又露出了狡诈的目光……

THE END?

文/杨柯莱　刘鹏　侯一　责编/PINSER

不可思议的迷宫　风来的西林 GB

月影村的怪物

不可思议 浪人西林

据说在电玩天堂的日本，某杂志编辑部中，有玩了一千次以上"风来的西林"还不能通关的人……

GB 版"风来的西林"终于推出了，并有三种难度选择，不同难度结局会不同哟。

厂商 CHUN SOFT　类型 RPG　容量 4M



GB 版的游戏系统从里到外大公开！

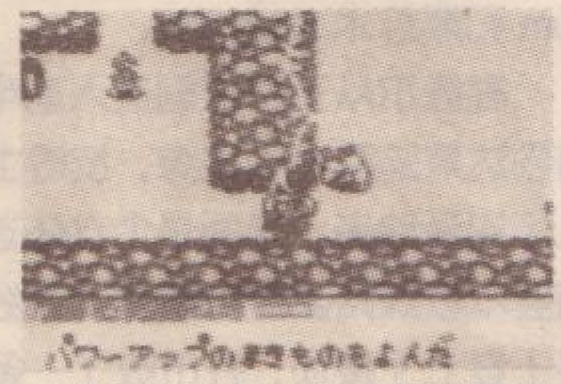
此款 GB 版的游戏虽看上去与超任版无大分别，但实际上是有分别的。在月影村中的鸣叫龙神社里，神主会教你具体的游戏操作方法。另外，游戏还可以选择三种不同的难度还进行，这将对剧情和结局产生很大影响。



▲若三种难度都能顺利通关的话，那就算是高手啦！



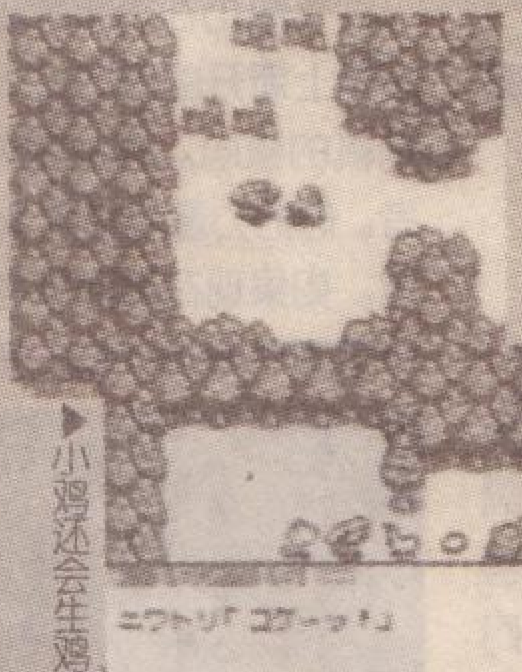
▲到鸣叫龙神社去学习操作的方法，可日文却……



▲道具的利用也是本游戏中的要点。

伙伴是小狗和小鸡！？

本作中为西林安排了伙伴，这可为孤独的浪人找回了一些好心情。而伙伴竟是会咬人的小狗和会啄人的小鸡，这是不是很象桃太郎的故事。不过，若要找到这两个伙伴，就必须先找到一个叫柯帕的人。

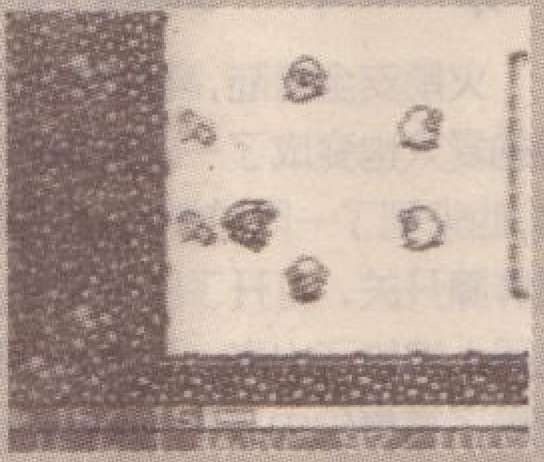


◀小狗波吉要小便。

▶小鸡还会生鸡蛋。

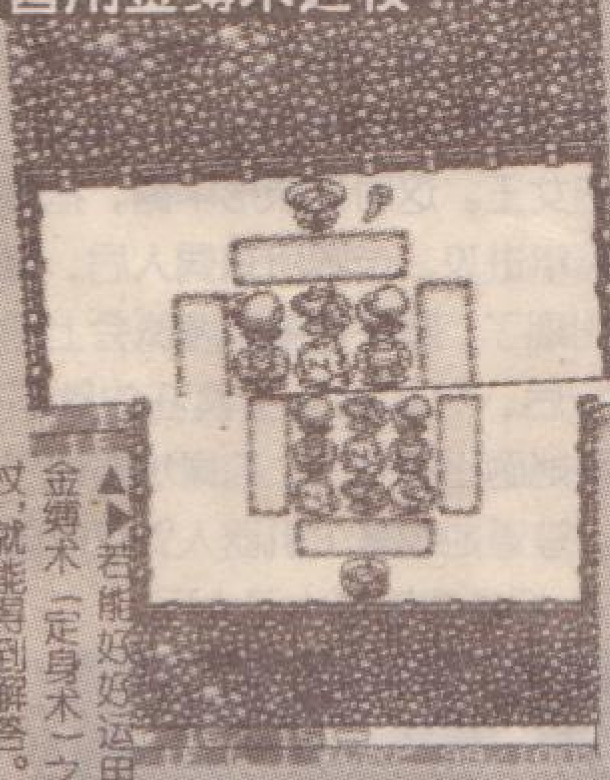
解开各种难题，才是好浪人！

此游戏最大的卖点就是各种谜题，而本作中更可以从开始就进入特别的项目中，逐一解开其中的难题，有些谜题的难度可是超出想象的呀！



◀要破解各种谜题，有时还要用道具来解决。

善用金缚木之杖



▲若能好好运用金缚木（定身木）之杖，就能得到解答。

月影村中究竟有什么秘密？

为了寻找在冒险途中失散的柯帕，西林来到一个叫月影村的地方，故事就此展开。统治村子的怪物大蛇每年都要夺走村中的一名少女，今年一名叫文子的女孩不幸被选中，而她的男友那基为救她去了大蛇洞，这些西林当然不能不管啦……



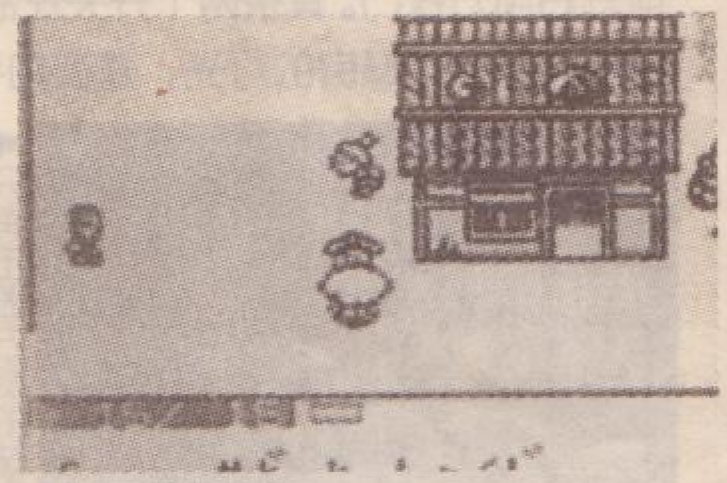
▲为了寻找柯帕，西林来到了月影村。



▲在九曜山的山顶发现"龙之颚"，这就是那大蛇的巢穴吧！

冒险的基地——月影村

月影村中不但有教西林如何游戏的"鸣叫龙神社"，也有吃饭住宿的"多多屋"，而当西林救回那基之后，村民们为报答西林，又修了一座仓库，供西林存放多余的道具。



▲住宿是必要的。



▲鸣叫龙神社的环境很不错哟。

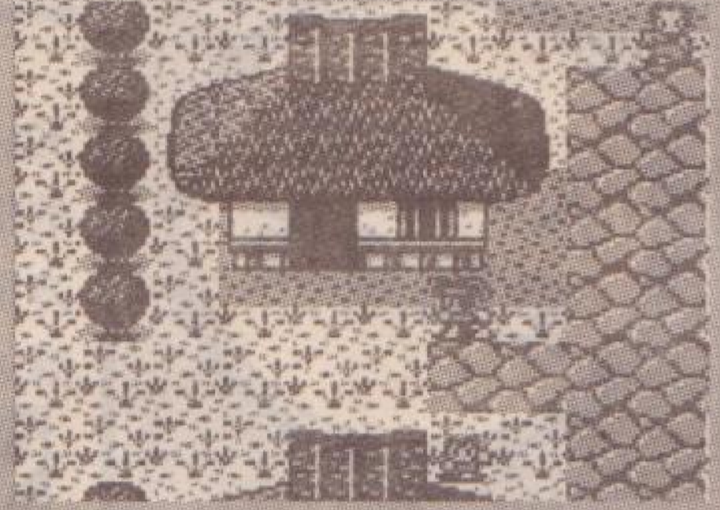
本页资料由台湾《电视游乐报导》杂志授权转载

GB秘技大串烧

含笑奉献 真情流露

随着 GB 在国内的拥有量急剧上升，做为游戏杂志是绝不能视而不见的。因此今次编辑出这些 GB 热门游戏的秘技来表示我们对 GB 玩友的关心，也希望 GB 的玩友能积极地投稿。

《ONI V——隐忍的继承者》是较新且受玩友欢迎的 RPG 作品，而游戏的流程相对比较简单，所以我们就将游戏的重点以秘技的形式介绍给大家，希望能对攻略有些帮助。



《ONI V——隐忍的继承者》

获得特殊道具：在游戏中期，游戏者要通过时间旋涡进入异次元世界。在那儿会有两位战士加入，打败龙王后应当能返回原来的世界。这时若再回到异次元世界并前往左下方的山谷。进入山谷中左上方的房屋并与里面的人交谈的话就会得到一样叫“**くものつえ**”的道具。出屋之后就能试一下了。它的作用是能瞬间来到所处山谷、洞穴或迷宫的出口处。而且使用次数无限。

小刀炼成神剑：首先必须将主角**こがねまる**的最初武器装备“**なけみつ**”一直保存，无论如何也不能将之抛弃或卖掉。然后到了游戏中期在一座城里会遇到一场只输不赢的战斗（整个游戏仅此一场）。然后**ときわまる**为掩护同伴而身受重伤，将其治愈后主角要从四位同伴中选出一位一同进行修炼。修炼完毕后主角那把攻击力仅为 2 的小刀将会根据修行伙伴的不同而变成属性不同的神剑。具体方法如下：首先四位同伴从左至右依次为、**たがやまる**、**ときすまる**、**おとぎまる**和**こんちまる**。与**たがやまる**修炼的地方在地下洞穴，只要一直向下走，打倒拦路的敌人直至遇到**たがやまる**即可。然后会得到一把攻击力为 80，能重创火属性敌人的神剑。不过不要一味地向下冲，而应将所有十个敌人全部消灭。因为杀死它们能分别得到一个叫“**おふだ**”的道具，在战斗中使用它能将敌人一击毙命，非常实用。与**ときすまる**修炼的地方在一间屋子里，干掉两个不太强的敌人就可以得到攻击力为 76、对风属性敌人有奇效的神剑。与**おとぎまる**是在荆棘丛中修炼，一直向上 就能得到攻击力 84 的神剑，它是地属性敌人的克星。笔者建议与**こんちまる**一同在山谷里修行，与他修炼最为艰难，要打开左右两个宝箱并在桥的下面一层调查桥两边的底部后得到几个道具和一把钥匙，然后用钥匙打开中间的宝箱，最后与**こんちまる**对话才行。路上的敌人非常强大，一定要备足“补药”才行。当然收获也最大，能得到一件防御力为 64 的铠甲和一把攻击力为 88，且能克制火属性敌人的神剑（当时最好的铠甲防御力 48，剑攻击力 80）。

提前获得最强武器：当主角与同伴的修炼完成后，会来到一座被妖怪占据的城市。在进入内城时，会碰上一个长着翅膀，如天使般的 BOSS，战败她即可进入内城。但若不幸战败，也不会 GAME OVER，仍然可以继续游戏。这时会发现同城外的树上挂着两个奇怪的东西，下边站着一个人，两边有两个宝箱，分别装着**すこと和りかるど**的最强武强，攻击力分别是 88(当时为 72)和 100（当时为 12）。然后沿着石头路走才能再次与 BOSS 战斗。进入内城后会看见两个已被打开的宝箱和一个关在监牢里的人，而那两个奇怪的东西则是监牢的铁门。不过没有 LV40 以上的实力及大量道具切莫尝试，因为此时无法休息，无法出城，无法补充道具，城里的妖怪又强大的可怕。

获得神秘法术：在游戏后期，主角会通过时光机回到家乡，然后通过传送器来到另一块大陆的一座城边。向左走会来到一个只有一间小神社的小山洞里。调查神社可得到一个叫“**ふしぎ**”的道具。然后返回城里并把这个道具给城主演示后该情节就告一段落。以后若将“**ふしぎ**”还给神社，这时女战士**ふこと**的魔法栏中会多出一项叫“**ようかりへんガん**”，消耗 MP10 的法术。在战斗中使用它可将敌人变成各种道具。虽然成功率不高，但这些道具都很有用且不少无法在商店中买到，所以还是多试试吧。等级越高的敌人变成的道具越贵重。对 BOSS 也可以试一下。

乘飞船漫游世界：在游戏末段，主角将自动乘坐飞船冲进魔王宫殿。若调查飞船并回答“是”的话，主角们便可离开魔王宫殿。这时会发现道具栏里会多出一个叫“**うつろぶね**”的道具，使用它就能象 SQUARE 的游戏一样乘坐飞船在世界各地自由飞翔，而且不会遇到任何敌人。

得到奇怪的宝剑：乘飞船从魔王宫殿向左下方飞行，会看见一个剑状物插在一座没有入口的山顶上，按 A 键或 B 键降落在山上并调查它便能得到这把名为“????”的宝剑，可惜攻击力仅 2。笔者用尽所有办法也无法提高它的攻击力，对付魔王也没有奇迹发生。

《饿狼传说 2》

山田十兵卫必胜法：山田十兵卫有一招“←(蓄)→·腿”，叫“前冲二本背负”的前冲型摔技。当使用它击中对手后立即蓄力再次使用，这时无论对手尚飞在半空还未落地还是已经倒在地上，都将毫无反抗地被再次击中。周而复始，山田十兵卫将轻易获胜。

《魔法阵》

增加 HP 及选“最易”难度法：在“**ミニゲーム**”模式中，选好想玩的迷你小游戏后，按一下 A 键后，再按下键可增加 HP，最多可从 5 增至 18。反之按上可减至 1 以增大难度。再按一下 A 键后，可按左右键选择难度。这时若连按下键五次可玩到“超易”难度，反之连按上键五次可选“超难”模式。

《魂斗罗 II》

轻易过悬崖法：在游戏第三关打 BOSS 之前有一道非常宽的悬崖，要让魂斗罗战士半只脚悬在山崖外即将摔下去的瞬间起跳方可通过，难度很大。其实只要静待一分钟，悬崖之间就会自动架起一座桥，如此便可轻松地过去了。

获得隐藏武器：在第四关有很多花苞，接近或击毁它后就会放出苞子进行攻击。其中有几个花苞是“假”的。既不会击毁也不会放出苞子，但如果对最后一个假花苞连续射击数十枪，它仍会被击坏，而放出的却是一把“H”枪。在第五关打总 BOSS 前，有三个固定在天花板上的气泡发生器。如果对最后一个气泡发生器只击毁它发出的气泡而不打掉它的话，过一分钟后它会自动关闭并掉下一把“S”枪。

文/叶佳旻　责编/PINSER

雷纳斯Ⅱ —封印的使徒—

人气作品 更新续作

曾大受欢迎的 RPG 作品《雷纳斯》终于以 32M 的大容量推出续作了。而这次又将受欢迎的指令简洁系统作了进一步提高，使游戏者能更方便地玩游戏了。可以说在现今操作性趋于偏难的时代，《雷纳斯》的系统非常亲切。

SFC	厂商 ASMIK	类型 RPG
	容量 32M	

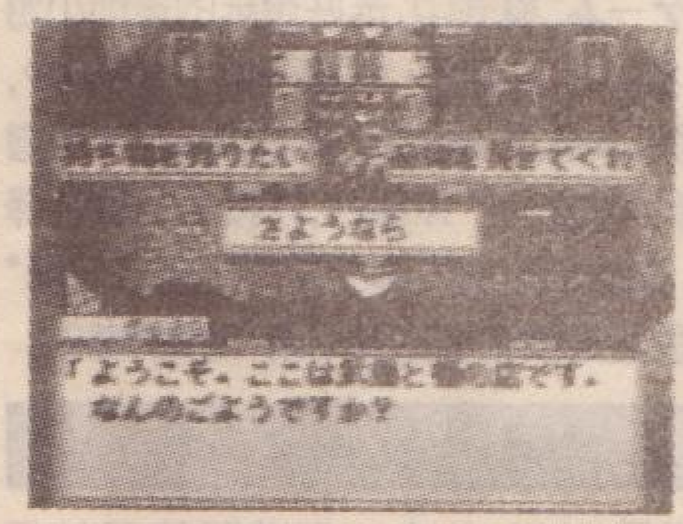


系统大幅提高的 RPG 续作登场！

游戏中特有的便于战斗操作的提示文字的显示系统是受到玩者好评的。而这次的续作《封印的使徒》更增加了便利的购物画面。只要通过选择不同的选项就可以在一处买到许多种不同的商品，因此可以轻松地进行游戏，把注意力更集中在游戏的剧情之上。

本作的剧情是发生在前作数年之后，序盘的舞台是在地底世界中，主角正在进行冒险的锻炼。

便利的提示文字显示系统



◀只要利用十字键选择那些选项，就会发现这个系统非常的便利。

利用精灵的力量进行冒险

“雷纳斯”中最重要的要素就是精灵。游戏的世界中存在着八个不同属性的精灵，主角可以借助精灵的力量进行冒险。最多可以拥有四个精灵，而如何组合精灵是要仔细考虑的。在战斗中打倒同一系统的敌人，精灵就会成长。充分利用它们吧！



◀精灵的组合是很重要的。

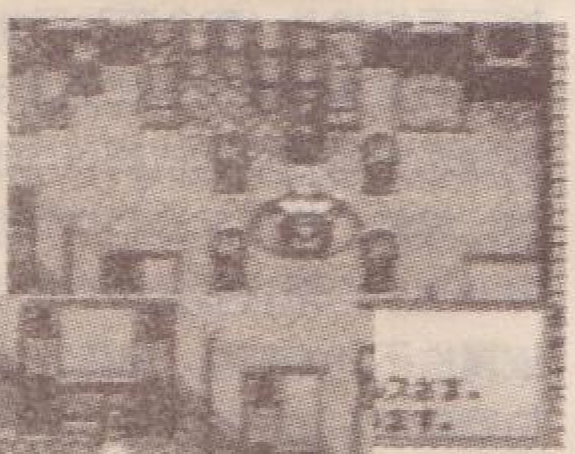


▶打倒同一系统的敌人，精灵会提高能力。

游戏的主角是神的儿子吗？

安迪尔是由四块浮游大陆构成的，其中之一的艾尔·迪兰大陆的一角有一座神殿。神殿中央放置着一块水晶，五名精灵使者正在唤醒神的儿子，来完成“大统一”的事业……

这位被唤醒的神的儿子就是本作的主角，他需要将四块浮游大击的洞窟之中隐藏的秘宝找到。他能平安无事地拿到那些秘宝吗？……



▶神的儿子被唤醒，他就是本作的主角。



◀在神殿内可打听到许多有用的情报。



充满谜团、充满惊异的冒险生活开始了。

爱在深秋

秋天是收获的季节，下面这些书就象我们收获的果实奉献给读者。其中有幼雅（稚），有辛酸，有汗水，有喜悦。人生五味，办杂志亦是如此。海外有句话说：要想死，办报纸。形容其难，其累。办杂志亦是如此。不过衬着五彩秋光，那份收获的喜悦也是不可言喻的。



《一九九四年合订本》十一月下旬发行

《九四合订本》汇集 94 年杂志全年全部内容。由于创刊伊始，流传极少。不少读者引以为憾。黑白内文 304 面，高级胶版纸。彩页 20 面，进口 128 克铜版纸。封面复膜，平印胶订，效果远胜杂志。

每册 19.80 元

（免收邮费，每本另加挂号费 1 元）

警告：不是铁杆闯关族和有收藏癖的读者请勿购买此书。



96 年 1—6 月合订本

本书汇集了九六年上半年杂志的所有内容（广告除外），16 开本（与杂志原大）。400 面（25 印张），彩页 48 面。其厚度，彩页之多为国内已出版电子游戏书刊之最。彩页全部用进口 128 克铜版纸，内文为高级胶版纸。封面封底均重新制作，封面复膜。平印胶装。

每册 27 元

（邮费免收，另加挂号费 1 元）



《'95 电子游戏典藏本》

继《'94 典藏本》后又一经典之作。以次世代机为主干，兼顾其它几种。与《'94 典藏本》在内容上有继承关系。《'95 典藏本》全书共 208 面，其中黑白内文 168 面，高级胶版纸印刷。彩色 40 面，全部采用进口铜版纸。封面为 157 克进口铜版纸，平印胶装。

每册 22 元

（免收邮费，每本另加挂号费 1 元）



《秘技宝典》六折优惠

《秘技宝典》是我国出版的第一部大型游戏实用工具书。全书 600 余页，上、下册。收录自 1983 年 7 月至 95 年 5 月底十二年间主要机种的所有游戏和正式公布的所有秘技。共计 3793 部游戏，5180 条秘技！

原价每套上下册 22 元。

现价 6 折优惠

每套 13.20 元

（免收邮费）

爱在 深秋

邮购办法：①到当地邮局汇款至北京宣外西草厂街 39 号《电子游戏软件》发行部　　邮编：100052

②请在附言栏写明所邮书名及册数，字迹工整。

另：《'94 典藏本》虽再版四次，仍旧供不应求。本刊最后一本存书已卖完，杂志社亦决定不再再版。对没有买到《'94 典藏本》的读者致深深的歉意。

广告

中国国产 游戏生力军

外星科技

走在时代前列

外星电脑科技有限公司系在中国福州注册成立的一家大型实业电子企业。公司总投资1千余万元人民币，主要从事电脑、电子游戏软件的设计、开发、制作和销售。公司拥有先进的各类型游戏专业开发系统。拥有各类专家、硬件设计、软件设计、美术设计、音乐设计及各类技术人员1百多人。成立三年来，致力于本土游戏的开发、设计研制工作，现已初见成效。首期推出了几十个优秀的国产8位游戏，将陆续推出世嘉16位游戏及电脑光盘游戏，设计制作能力已达到世界先进水平，成为我国游戏软件行业一支主要生力军。为了进一步加快我国本土游戏的发展进程，公司将继续广招人材，诚征各种新的游戏创意。欢迎有志于此的同仁志士与公司携手并进，开创我国的游戏行业的新纪元。

三寒暑的心血 三周年的奉献

（首批游戏卡适用于各种任天堂、小天才、小霸王、裕兴系列8位游戏机）

完全国人制作

纯正中文游戏

☆模拟及RPG类游戏

《战国群雄传》 《基督山伯爵》 《外星战士》 《林则徐》
《决战太平洋》 《上海大亨》 《水浒传》 《争霸世纪》
《夺宝小英豪》 《岳飞传》 《爆笑三国志》 《光明之神》
《地道战》 《三十六计》 《外星战士》2代

☆双打枪战游戏

《超级战魂》 《沙漠风暴》

☆动作娱乐游戏

《真假猴王》 《西天取经二》 《阿卡历险记》 《猫王》
《金刚葫芦娃》 《神奇八宝》 《夜明珠》 《封神榜》
《镜花缘》 《梁山英雄》 《灵界护法》 《奥特曼》
《包青天外传》 《地球战士》 《超级大金刚》

☆学习卡

《数学CAI》 《英语3合1》 《文字2合1》 《天才小子》
《聪明豆豆》 《数学天才》

诚征各地代理 诚征游戏创意

外星电脑科技有限公司：中国福州五四路国泰大厦六层 邮编：350003
电话总机：0591－7535888 传 真：0591－7553437
销 售 部：0591－7553451 联系人：郑林荣 刘茵 穆凯

爱在深秋

秋天是收获的季节，下面这些书就象我们收获的果实奉献给读者。其中有幼雅(稚)，有辛酸，有汗水，有喜悦。人生五味，办杂志亦是如此。海外有句话说：要想死，办报纸。形容其难，其累。办杂志亦是如此。不过衬着五彩秋光，那份收获的喜悦也是不可言喻的。



《一九九四年合订本》十一月下旬发行

《九四合订本》汇集94年杂志全年全部内容。由于创刊伊始，流传极少。不少读者引以为憾。黑白内文304面，高级胶版纸。彩页20面，进口128克铜版纸。封面复膜，平印胶订，效果远胜杂志。

每册19.80元

（免收邮费，每本另加挂号费1元）

警告：不是铁杆闯关族和有收藏癖的读者请勿购买此书。



96年1—6月合订本

本书汇集了九六年上半年杂志的所有内容（广告除外），16开本（与杂志原大）。400面（25印张），彩页48面。其厚度，彩页之多为国内已出版电子游戏书刊之最。彩页全部用进口128克铜版纸，内文为高级胶版纸。封面封底均重新制作，封面复膜。平印胶装。

每册27元

（邮费免收，另加挂号费1元）



《'95电子游戏典藏本》

继《'94典藏本》后又一经典之作。以次世代机为主干，兼顾其它几种。与《'94典藏本》在内容上有继承关系。《'95典藏本》全书共208面，其中黑白内文168面，高级胶版纸印刷。彩色40面，全部采用进口铜版纸。封面为157克进口铜版纸，平印胶装。

每册22元

（免收邮费，每本另加挂号费1元）



《秘技宝典》六折优惠

《秘技宝典》是我国出版的第一部大型游戏实用工具书。全书600余页，上、下册。收录自1983年7月至95年5月底十二年间主要机种的所有游戏和正式公布的所有秘技。共计3793部游戏，5180条秘技！

原价每套上下册22元。

现价6折优惠
每套13.20元

（免收邮费）

爱在 深秋

邮购办法：①到当地邮局汇款至北京宣外西草厂街39号《电子游戏软件》发行部　　邮编：100052
②请在附言栏写明所邮书名及册数，字迹工整。

另：《'94典藏本》虽再版四次，仍旧供不应求。本刊最后一本存书已卖完，杂志社亦决定不再再版。对没有买到《'94典藏本》的读者致深深的歉意。

广告

中国国产 游戏生力军

外星科技

走在时代前列

外星电脑科技有限公司系在中国福州注册成立的一家大型实业电子企业。公司总投资1千余万元人民币,主要从事电脑、电子游戏软件的设计、开发、制作和销售。公司拥有先进的各类型游戏专业开发系统。拥有各类专家、硬件设计、软件设计、美术设计、音乐设计及各类技术人员1百多人。成立三年来,致力于本土游戏的开发、设计研制工作,现已初见成效。首期推出了几十个优秀的国产8位游戏,将陆续推出世嘉16位游戏及电脑光盘游戏,设计制作能力已达到世界先进水平,成为我国游戏软件行业一支主要生力军。为了进一步加快我国本土游戏的发展进程,公司将继续广招人材,诚征各种新的游戏创意。欢迎有志于此的同仁志士与公司携手并进,开创我国的游戏行业的新纪元。

三寒暑的心血 三周年的奉献

(首批游戏卡适用于各种任天堂、小天才、小霸王、裕兴系列8位游戏机)

完全国人制作

纯正中文游戏

☆模拟及RPG类游戏

《战国群雄传》 《基督山伯爵》 《外星战士》 《林则徐》
《决战太平洋》 《上海大亨》 《水浒传》 《争霸世纪》
《夺宝小英豪》 《岳飞传》 《爆笑三国志》 《光明之神》
《地道战》 《三十六计》 《外星战士》2代

☆双打枪战游戏

《超级战魂》 《沙漠风暴》

☆动作娱乐游戏

《真假猴王》 《西天取经二》 《阿卡历险记》 《猫王》
《金刚葫芦娃》 《神奇八宝》 《夜明珠》 《封神榜》
《镜花缘》 《梁山英雄》 《灵界护法》 《奥特曼》
《包青天外传》 《地球战士》 《超级大金刚》

☆学习卡

《数学CAI》 《英语3合1》 《文字2合1》 《天才小子》
《聪明豆豆》 《数学天才》

诚征各地代理 诚征游戏创意

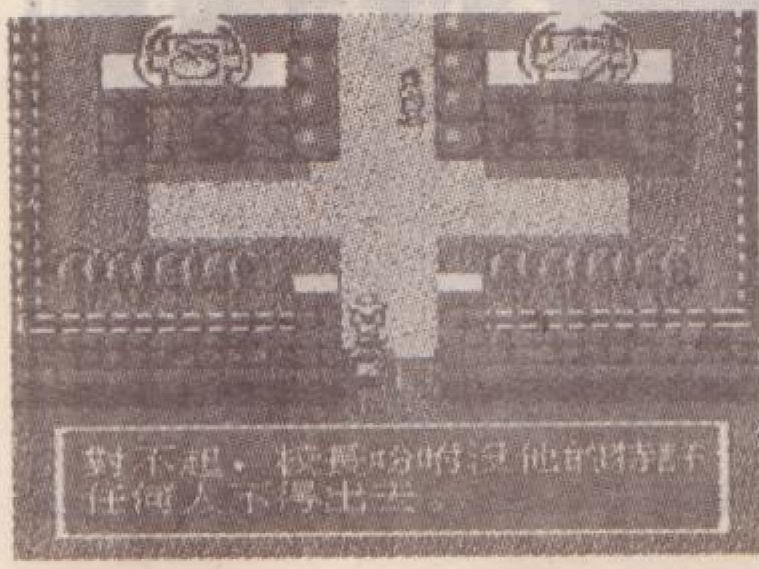
外星电脑科技有限公司:中国福州五四路国泰大厦六层 邮编:350003
电话总机:0591-7535888 传 真:0591-7553437
销 售 部:0591-7553451 联系人:郑林荣 刘茵 穆凯

外星科技

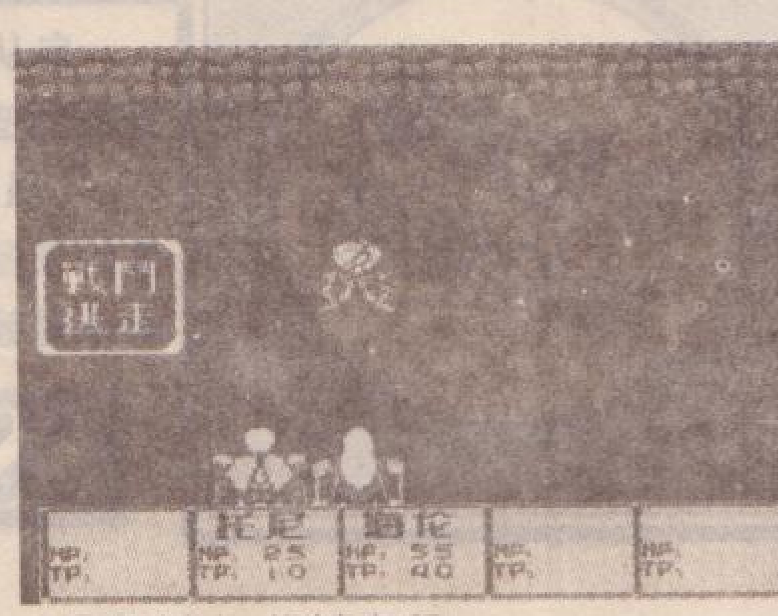


外星科技

国产游戏



▲慢慢走啊，在这美丽的地方也会有妖孽出现的。



▲星际好大,好神奇啊!



FC	厂商 外星科技	类型 RPG

外星战士加洛丹太阳系突遭破坏，使第一恒星阿桑爆炸而毁灭。为此,绝大多数人口丧生,科学文明破坏殆尽,此后一千年……

为了再现星系辉煌的崇高理想,新生子民中的两位勇敢的猎人托尼和海伦开始了他们的冒险历程。

曲折的故事情节将吸引你在星际间探求拯救星际的奥秘。随着情节的推进，你可以不断升级，积累战斗经验，运用特技，得到有效的交通工具，使你在流沙中、水面上、星际间往来穿梭。

本游戏卡带以 8bit 中少见的米字卷轴出现，使你能在画面中自由地行走，它有 16bit 装饰色彩，并兼容 16bit 的立体效果，突破 8bit 的惯例，以崭新的内容奉献给玩家，请不要错过好机会哟。



FC	厂商 外星科技	类型 SLG

水泊粱山的英雄们终于被福州外星电脑科技有限公司推向了中文的舞台。

北宋徽宗年间，奸臣当道，专横拔扈，残害忠良，无恶不作，广大人民不堪压迫,纷纷揭竿而起。一时之间，各地狼烟四起。义军中，尤以山东境内的水泊粱山规模最大。他们高举“替天行道”的大旗，结成“一百单八将”向恶势力进攻。玩家从“宋江、林冲、鲁智深、武松”四人中选择一人开始游戏。主体可以分为“地图页，命令页，选择页，运算页及战斗页”五个模块。这款游戏具有中国民族特色，除了充满斗智作战的资料及栩栩如生的角色性格外,在内容、画面和音乐上都作了精心的设计，令国人有着耳目一新的感觉。对于喜欢古典小说《水浒传》丰富内涵的玩者来讲,能够亲自经历故事主角浩天荡气的英雄争斗,的确刺激、够劲。不失为 FC 玩家一玩的好作品。



▲花和尚、及时雨、豹子头、行者你要扮演谁呢?



▲1101年 2月，北宋的版图，箭头指的地方是河南府,谁镇守那里呢?



▲指令画面中的军事指令武松要怎样实施,就要看你的指挥了。

月花雾幻谭 ~ TORICO ~

月花迷雾 炫幻奇谭

自从被哥顿利用去寻找那神秘的月之街，我遇到的这些神奇的事情，比我以前所知更多更离奇……，虽然月之街的入口我找到并来到了这里，但更多的冒险在等着我。瑞虽给我指明了道路，但我并不知道哥顿也正在为了他的罪恶勾当而行动着……

SS	厂商 SEGA	类型 AVG
	媒体 CD-ROM	发售日 96.6.28



（接上期）

从天台上下来，我从所经过的那幅红色的画中穿过，来到了六时之塔中那间得到羽毛的屋子里。从六时之塔，我很快就来到大地之塔上那铺着吃人地毯的房间。

“梅歌说这香水可以保护我，我想它可以保护我不被这地毯吞噬吧！”我准备试试那蓝色的香水。

我在身上喷了那蓝色的香水，一环蓝色的光晕出现在脚下。踩着这光晕，我顺利通过了这块大地毯。

从面前的楼梯上到天台。不同于光之塔的天台，这里就象大厅一样，也盘着许多粗壮的树根。镶着红色宝石的小门，我现在无法打开。

思来想去，在我曾见到的红色画中，只有三时之塔中拿到发条钥匙的那间房里的一幅，我没有进去过。于是，我就来到三时之塔，穿过了它。

我到了一间有红色的画和楼梯的房间。从楼梯向上走，我来到了另一处天台。

这天台很是特别，是一个大水池子，我敢肯定这里是水之塔的天台。被月亮映得碧蓝的水塘中央有一道由石块组成的小径通向关着蝴碟的小塔。

用从汉娜手中得到的蓝宝石钥匙，我打开了那小门。亮光之后，一只蓝色的蝴蝶飞出。

看着那贴着水面而飞向月之塔的蓝蝴蝶，我不禁感叹我所经历的事情：“飞吧！自由地飞吧！我也将要飞象那自由的彼岸啦！”

这时，哥顿也来到那九时之塔边上的审判之塔。

“这里不是你这种人来的地方。”瑞在哥顿身后出现，对他叫道，并告诉他不要企图控制这里的一切。

可哥顿并不听瑞的劝告，而是手举长剑向瑞冲去，一剑朝瑞身上砍去，可他怎么能伤害瑞的幻象呢？

“我是这里的居民创造出来的守门人，这里的人是没有邪念的，不知好歹的蠢货是不可能伤害我的。”瑞一边说，一边消失在空中。

我目送那只蓝蝴蝶消失在月之塔中后，安东尼却出现在身后。我告诉他要赶快离开这里，但他似乎沉浸在对美丽的蝴蝶的幻想中，不愿回去了，我也没什么办法。

从刚才那新发现的红色的画中穿过，我又来到一房间内，从周围的树根看来，这是在大地之塔内，我在一只大箱子里找到一柄斧头，还在另一侧的门口发现了变成石像的迈克。

“怎么回事？”我赶忙跑过去，看到迈克的石像，叫道：“迈克先生！”

“是你！”那石像竟还能说话。

“怎么会这样？”我急着问。

“说来话长……”迈克想起了往事，“我年轻时，也对月之街的事非常着迷，我也曾象你一样拼命地寻找关于月之街的线索。后来，当时的地主，也就是哥顿的父亲却指责我，说我制造恐慌，并禁止我再追寻我的理想……”

“迈克先生……”我很同情这位老人。

“没想到，真的来到月之街却被这门石化了，唉——！”迈克长叹道，“现在，我不行了，你用斧头将这会把人石化的门劈开，前进吧！不用管我这老头子啦！”

“那、那怎么行！我不能这么干！”我对迈克的敬佩又深一层。

我想起那金色的腕轮，便拿出来对迈克说：“有办法，用这可以帮助你！”说着，便套在他的手腕之上。

腕轮发生了作用，从手腕开始向四周扩散，迈克的身体终于恢复了正常。

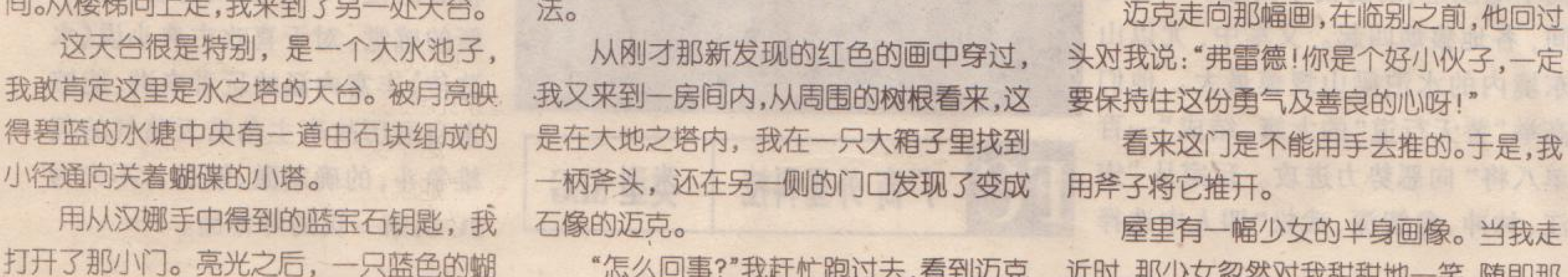
“不愧是年轻人呀！”迈克望着这神奇的腕轮，赞叹地说。

迈克走向那幅画，在临别之前，他回过头对我说：“弗雷德！你是个好小伙子，一定要保持住这份勇气及善良的心呀！”

看来这门是不能用手去推的。于是，我用斧子将它推开。

屋里有一幅少女的半身画像。当我走近时，那少女忽然对我甜甜地一笑，随即那头就从画中凸了出来，并从口中吐出一把镶红宝石的钥匙。

穿过刚才迈克走进的那幅画，我再次



哥顿手持利剑，目露凶光。

我禁不住他的猛烈攻击。

“你去死吧，弗雷德！”

格雷挡住了致命的攻击。

 ✽本页资料由香港《GAME PLAYERS》杂志授权转载

来到拿发条钥匙的那间房。因为得到了红宝石钥匙，于是转回到大地之塔，并穿过食人地毯上至天台。用红宝石钥匙我又将红色蝴蝶救出。现在，只剩一只蝴蝶就可以到月之塔去了。

与此同时，一片红光之后，哥顿的助手莎布也来到了月之街，她降落在九时之塔边上的审判之塔中。

“这里是……”莎布正不知所措时，瑞在她身后出现，并对她帮助哥顿操纵别人来达到自己目的的行为大加斥骂，将她说得无地自容。

“我只是希望留在哥顿大人身边而已！”虽然瑞已经消失，莎布仍对着夜空大声叫喊。

当我向回走，经过食人地毯的大厅时，梅歌出现在我的面前——

“这个镇与现世不同！”梅歌缓缓道来，声音仍是那样的甜美，“你可能看不到，这里的居民都是改变了形象继续在这里生活着。”

“那这镇上的人们到底在那里？”对于这，我早已产生了疑问。

“你所见到的蝴蝶，这块地毯，全都是这里的居民。想远离现世寻找安息之所人都集合到这里来，不受任何人打扰的生活下去是他们唯一的希望。”说罢，她又消失在空气之中。

“其实现世的人又何偿愿意被别人打扰呢？”听完梅歌的话，我也不禁感慨起来。

当我站在大气之塔中那间有三个八音盒的房间中努力地想这里究竟有什么玄妙之时，是塔中的风提醒了我。我想起从那塔中的高台跳下去时，曾听到一首与靠楼梯右侧那个八音盒中的一样的曲子。我想，奥妙大概就在这里。

我用那发条钥匙，将那个八音盒上满发条。一段美妙的乐曲过后，随着一阵抖动，八音盒下的抽屉自动打开，我又得到一把新的钥匙。

用这把钥匙打开这屋另一边紧锁的门，我来到了立着许多小风车的大气之塔天台。放出了最后的那只绿色的蝴蝶后，瑞的声音再次出现：“到三时之塔边上的审判之塔去吧！在那里，通往月之塔的道路会为你打开！”

哥顿走到石化之门前，刚刚伸手去推那门，触到那门把手的左手却开始石化。

“怎么，想把变成石头吗？”哥顿大叫着，挥起长剑就将自己的半截手臂砍了下来，阻止住手臂的继续石化。

剧烈的疼痛使哥顿脸上落下豆大的汗珠，但他并没有吭声，只是脸上的肌肉抽动了两下。

“难道想考验我吗？”哥顿仍是冷冷道，“这种程度是难不倒我的。”

我快步来到瑞所说的审判之塔，望着那耸立在夜空中的月之塔，我感觉到最后的时刻终于快到来了。

只见那四只蝴蝶从月之塔中飞出来，它们在围着我飞。之后，四只蝴蝶化做四色的光球，向月之塔飞去。它们飞过之处，一座通向月之塔的天桥逐渐显露出来了。

“是桥！”我感到心跳在加剧。

这时刻终于到来了，我心中激动无比，大步向月之塔走去。

哥顿走到九时之塔边上的审判之塔内，他垂着那只剩一半的左臂，一步一步地向前走着。

“哥顿大人！”正卷缩在角落中的莎布，一见到他来，稍稍打起一些精神。

“这里是……咳咳……”哥顿停下脚步，左臂的伤痛使他喘着粗气。

“哥顿大人！”见到哥顿有些异样，莎布大叫着主人的名字，冲到他的身边。

“莎布，是你吗？”哥顿恢复了镇定。

“你没事吧！”话刚说完，莎布就看到了哥顿的断臂，“啊——，你的手怎么啦！”

“不要烦我！”哥顿大声地喝斥。

“哥顿大人……”莎布带着哭腔。

“看吧，莎布！”通往月之塔的天桥渐渐出现，“我到那个塔之后，就可以成为月之街的支配者。”哥顿望着前方的月之塔。

“哥顿大人……”莎布还在想着瑞说的话：“正如那女人所说，我们可能真是愚蠢的人呀！”

“走吧，莎布！”哥顿并没有看莎布一眼，径自先向天桥走去。

“不要去呀！前面很危险的啊！”莎布极力劝阻着自己的主人。

“你想阻止我成为这个镇的支配者吗？”哥顿脸上现出杀机。他突然转过身来，抬起右手，一剑刺进了莎布的胸膛。

随着一声尖叫，莎布倒在了血泊之中。哥顿毫无表情地注视着自己脚下的莎布，沉默了半晌，缓缓地说道：“愚蠢的人！”说罢，转身一步步走向月之塔。

望着逐渐走远的哥顿，莎布用最后一口气哽噎地说道：“我们都是愚蠢的人呀……哥顿大人……”

我走进了月之塔，一块圆形的平台托着我向上升去。

“怎么啦？这种感觉，跟在泉水边一样。”我额头上的纹章发出了光芒，“而且，我觉得这里有一种令人缅怀的感觉……”

圆台带我来到一个宽敞明亮的大厅之中，我却看到格雷正跪在一尊女人的石像前。

“格雷！”我大叫着跑过去。

“弗雷德，是你吗？你来看看——”格雷见我说到。

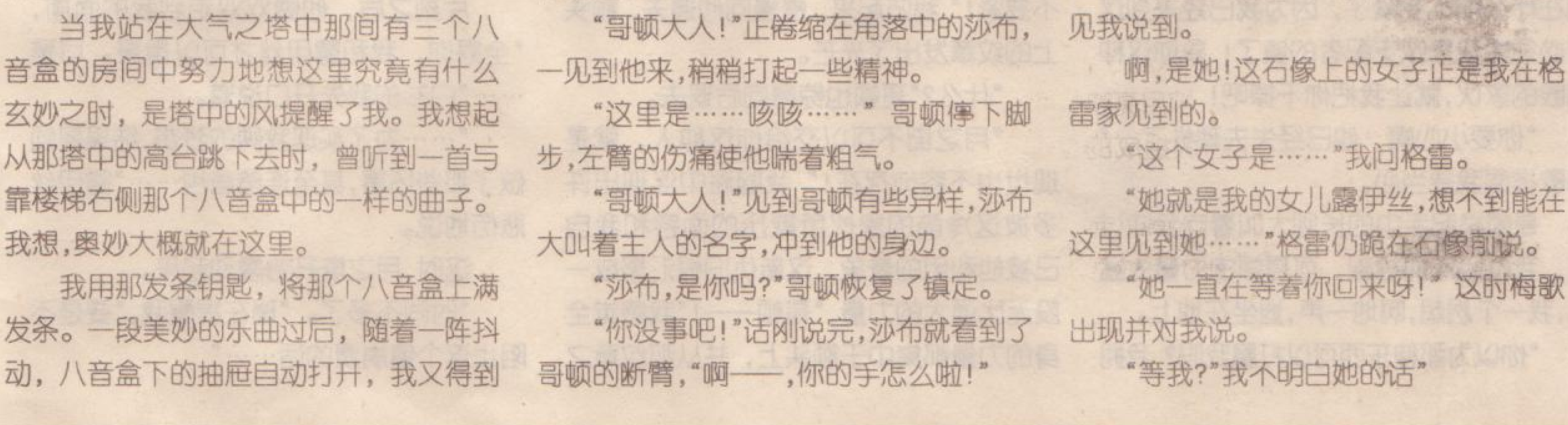
啊，是她！这石像上的女子正是我在格雷家见到的。

“这个女子是……”我问格雷。

“她就是我的女儿露伊丝，想不到能在这里见到她……”格雷仍跪在石像前说。

“她一直在等着你回来呀！”这时梅歌出现并对我说。

“等我？”我不明白她的话”



格雷为了救我而死。 我压抑不住心中的愤怒。 愤怒的力量将哥顿击败。 从身体里走出另一个我。 他同梅歌一起走到石像前。

“你还想不起来吗?”瑞也出现了,“是你四年前把她带到这里来的!”

“四年前,露伊丝被哥顿逼婚,这令她相当苦恼,她不想和自己不喜欢的人结婚。”梅歌将往事向我娓娓道来,“那时,你旅行到了那个镇上,与露伊丝相识并堕入情网。可是,这惹怒了哥顿。就在这时候,你知道了月之街存在的事……”

“对!”瑞接下去说道:“然后你们为了逃避现世,来到跟月之街相连的雾之泉撒下赤土,打开了路。”

“可是……”梅歌又接着说:“那次撒下的赤土所产生的雾却将你们两个都带来了。”

“正如你所知道的,这里每四年只接受一名来客。”瑞说。

“因此,四年前为了不使月之街崩溃,你便留下露伊丝,回到现世去了。”梅歌说。

“原来是这样的……,不过,你说的那些事我怎么一点儿也想不起来呢?”我问梅歌。

“你知道啊……,从月之街回到现世的话,所有的记忆都会失掉,这也是为了保护这里……”梅歌继续解释道:“可是,她还在等着你啊!”

“这可真是个有趣的故事呀!”哥顿这时乘另一圆台从下面升上来了。

“哥顿!”我惊叫道。

“我也看你不是普通的旅行者,原来是你抢走了我的新娘。她本来是我的新娘呀!”哥顿看着露伊丝的石像叫喊着,“哼,现在什么都不要紧了,因为我已经来到这个必须由我来做支配者的镇了!象你这种障眼的家伙,就让我把你干掉吧!

“你要小心啊,他已经失去理性了。”梅歌提醒我要当心。

哥顿举起手中的长剑大叫着向我冲过来,我忙用斧柄招架,可哥顿的力量太猛了,我一个趔趄,啊地一声,退坐在地上。

“你以为那种东西可以打赢我吗?我拥有可以支配一切的力量!这个镇需要我。你完全不明白这一点吗?”哥顿狂叫道。

“你只是为了自己的野心,这个镇根本不需要你这样的人。”我站起身,手持斧头,做好了战斗的准备。

哥顿冲过来又是猛地一剑劈来,我将他的剑架开了。

“嘿嘿嘿……”哥顿将长剑横在当胸,冷笑着说道:“你拥有什么啊,没有了过去的记忆,也不知道自己该走的道路,你只不过是个孤魂野鬼而已,你连一点力量也没有啊!”

他再次狂叫着猛冲过来,我终于架不住,手中的斧子给他猛地一剑震飞了。

“糟糕!”我叫着,呆在了原地。

“你完蛋了,弗雷德。”哥顿冷冷地盯着我,举起了手中的长剑。

“住手!”格雷突然冲过来,挡在我和哥顿中间。“啊——!”哥顿的剑砍在了格雷身上,他大叫一声倒在我的怀中。

“啊——!”这声尖叫是梅歌发出的。

“格雷!”我叫着他的名字,将他缓缓地放在了地上。

“能够见到我的女儿,我实在感到很高兴……”格雷说完这最后一句话,便再也不出声了。

“格雷!”我抑制不住自己,叫道。

随即,一阵光芒发出,格雷消失了。

“哥顿!我不能饶恕你!”我已经怒火中烧。

“那又怎样?”哥顿用嘲讽的口气说。

“过去的记忆根本没有不重要,我这就要打倒你,即使真的变成了孤魂野鬼也不要紧!”我站起来,慢慢向他逼去,额头上的纹章发出了光芒。

“什么?”哥顿也惊得向后退去。

“月之街不可以交给你这种人,就是现世也不容你存在!”我脑海中浮现出许多被这冷酷的家伙所欺压的面容和我自己被他利用的景象,这新仇旧恨汇聚成一股无比强大的力量,“哥顿——!”我感觉全身的力量都集中于额头上,并从那纹章之中放出一道耀眼的光束,射向哥顿。

“啊——!”哥顿被这强大的光束打穿了,“我怎么会被这家伙打败……”在他的惨叫声中,这个恶贯满盈的家伙终于被消灭了。

“结束了……”我终于支持不住,跪倒在地板上。

“弗雷德……”这时梅歌来到我面前,轻声地叫道。

我抬头看着她,身体中有异样的感觉——我额上的纹章再次发光,一个穿白衫的与我一模一样的人,从我身体中走出来,连那额头上的纹章也随即消失了。

“这到底是怎么回事?”我吃惊地看着他。

“你看到的正是真正的你啊。”瑞这时开口了,

“那是没有失去记忆的你,也就是过去的弗雷德。”

这时,那个穿白衫的我同梅歌一起走到露伊丝的石像前——

“露伊丝把自己化成石像,一直在等待弗雷德的归来,期待着恢复生命的日子来临。”梅歌幽幽地对另一个我说道:“我就是她那强烈的意志所生成的幻影。现在,她的愿望实现了!”

说罢,梅歌便与那石像结合,石像慢慢恢复了,美丽的露伊丝终于活过来了。

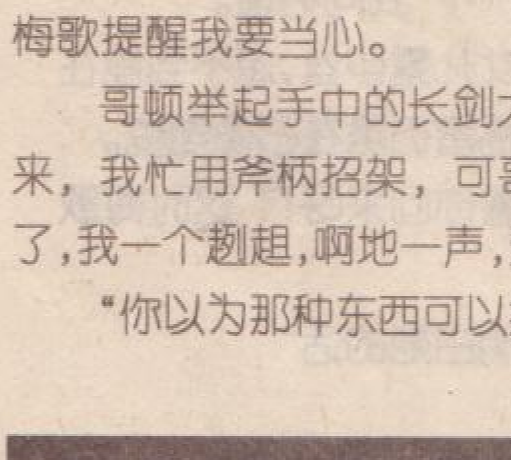
她走下石台,走到白衫的我眼前,他们紧紧握住了对方的手,脉脉地相望着,眼睛里只有对方的影子。这一刻对于他们来说,比任何时候都要珍贵,世界上任何事对于这一刻都不重要了!

片刻之后,他俩双双走到我的面前,“全靠你,我和露伊丝才可以重聚。可是……”白衫的我先开口说道。

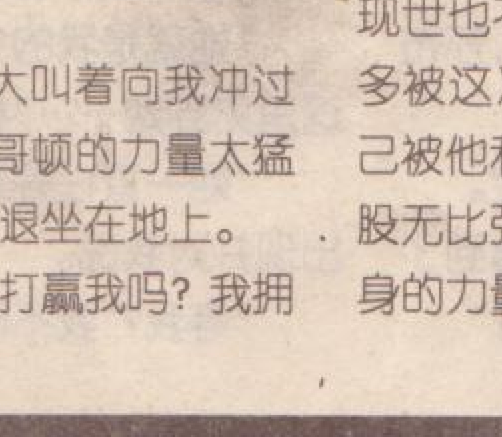
“……为了实现我俩的梦想,结果哥顿做了那些坏事,甚至连爸爸也……”露伊丝悲伤地说。

这时,月之塔开始震动起来。

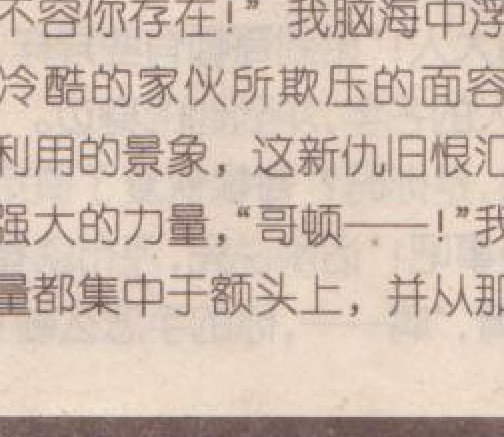
“时间不多了。”瑞在提醒我,“要是不阻止这个镇崩溃的话……”



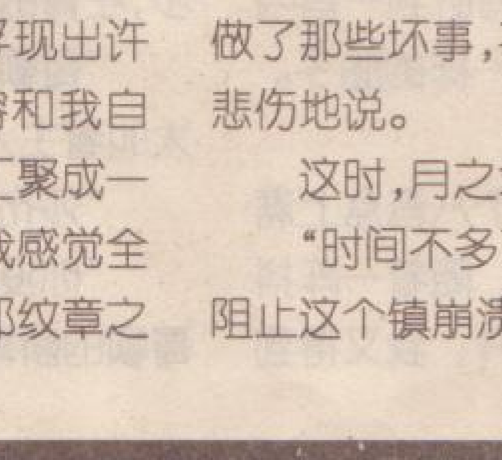
梅歌将经过娓娓道来。



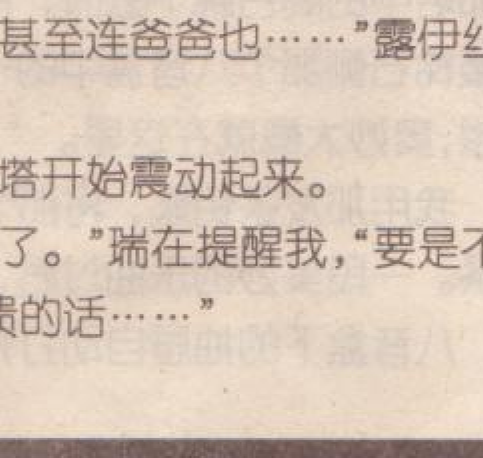
一对情人终于重逢了。



两人一同走到我的面前。



他们决定将这里建设得更好。



一切都已经结束了……

“我们会引导留在这里的人。”白衫的我说道，“他们回到现世的事就交给我们吧。”

“我们会留在这里，”露伊丝说，“这个镇的一切将会有所改变，我们要用坚强的意志，把这里变成一个能让我们自由幸福地生存下去的小镇！”

“你只要踏进那边的纹章，就可以回到现世。”瑞指向另一个圆台上的发光处，“好了，展开你新的旅程吧！”

我最后望了一眼他们三人和四周我曾奋斗的地方，头也不回地大步向那发光处走去……

~ 第二章完 ~

尾 声

那件事之后又过了四年，我不知怎的没有失去记忆而回到现世生活了这么久。当时发生过的事，到现在仍历历在目。是啊！那样不可思议的经历，无论怎样也无法从脑中消去。今天，我又回到雾之街，因为有些事情我想确定一下——雾之街的人们是不是都平安无事地回来了呢？只有这件事，在四年间，就象一层白色的迷雾一样在我的心中萦绕着。

啊！风车房，我的老朋友格雷在天堂生活得还好吧！我想镇上的其他从月之街回来的人都不会记得我的。

“哦，你好！我叫汉娜，欢迎你光临本店。本店将为你提供一流的住房和服务。您是旅行者吗？怎么没同妻子或女朋友一起来？……看我，又说多了，还不知您叫什么呢？”

汉娜也肯亲切待客啦！

“啊！你好。”罗丝仍是彬彬有礼。

“妈妈，要我帮忙吗？……哥哥，看我们的鲜花多美呀！”

“哈尔，去拿一束花送给这位先生。”

罗丝总是最善良的，而哈尔也长大能帮母亲做事啦！

“噢……，您要看病吗？请坐在这里，让我给你检查一下。……看您的气色，不象生病的样子哟。”

刁钻的摩斯医生对待病人真是亲切得很呢？

“唉，旅行者吗？你们那里现在流行什么样的钟表呀？看看我做的，好看不好看？”

哈，老迈克看着我特地带给他的精制表，那专注的神情与原先一样。

“哦，是你吗？”安东尼居然还记得我。

“你还记得我吗？”我注意到他的额上也没有那纹章，同我一样。

“嗯，我还记得当时那不可思议的事情。本来，我还想就此留在那里，不过要是那里就此消失了话，以后便不能再见到那样美丽的蝴蝶了。他们也答应我一件事！”

“答应你？你是说弗雷德和露伊丝吗？”

“当他们二人把那里变成一个真正能让每个人安居的小镇的时候，他们便会来找我到那里去。到时，我就能变成那样美丽的蝴蝶了。我的梦想已不再是痴人梦话了，弗雷德。呀……我还可以这样的称呼你吗？”安东尼望着我问道。

啊，看到镇上除了哥顿一伙之外，全都平安的回到家中，每个人都有额上的纹章，虽失去了过去的记忆，但都幸福地生活，我心里的迷雾散去，灿烂的阳光浮现出来。

你看到我的微笑了吗？安东尼！那是我的回答……



我再次回到雾之街。
这是我曾奋斗的地方。
汉娜待客非常热情。
哈尔已经长大了。


母子俩幸福地生活着。
“先生您要看病吗？”
摩斯医生也是很和蔼的。
“看我做的手表怎么样？”
迈克神情与原先一样。



安东尼居然还认识我！
“我的梦想终于可以实现了。”
“我还能叫你弗雷德吗？”
我还有什么不满意的吗？

次世代天空

音速之翼 特别版

超越音速 战翼之路

在街机及 N·G 上大受欢迎的热血飞行射击游戏《SONIC WIINGS》也光顾次世代了，PS 及 SS 上推出此款“SPECIAL”。



SS、PS 厂商 VIDEO SYSTEM 类型 STG | 媒体 CD-ROM



她将前三集集合起来而成为你面前的超级特别版！人物方面五队10名角色供你调遣，爆机后更可增至4人。机种方面，几乎每位人物在爆机后都会追加新飞机，令总数达到26架，武器也随之不同。版面方面，共有9关，但途中会有分支路线，这样爆机画面也不一样了，据说可达70种以上。

操纵美国、日本、俄罗斯、瑞典、联合国维和部队及北约军队，有隐藏的小兔战机和神秘人，真是令你爱不释手，全部爆机后的浩荡阵容，难怪港人称之为“STG游戏新一之王”。玩过前几代的玩家也许对此在毁誉参半的是她又可让你重温以前的“四国战机”梦，不好的是似乎与系列作品改进不大，有些偷工减料的嫌疑。但毕竟还是款不错的游戏。

BEYOND THE SONIC AND TO THE VICTORY WINGS!!!!





▲俄罗斯的姐妹也来维护和平了。

USA



▲夕阳下的长岛、自由女神像的上空却是战斗……

JAPAN



▶颇具日本建筑特色的东京国会议事堂也登场了。



▲游戏中会有分歧点，好象是RPG呀。

责编/SHADOW PHOENIX

游戏理论研究(上)

文/叶展

编者按

清华大学自动化系的叶展同学将去美国留学，临行前将这篇稿子送至杂志社。他在校时和三几同窗好友制作了 RPG 游戏《红花会秘令》，去美国后将一边读书一边在一家美国计算机公司从事游戏编程，他希望有更多的读者能学好本领，投入到中国刚刚起步的游戏事业中，我们也希望叶展同学能早日学成归国，做中国游戏业的开路先锋。

成功的游戏设计者们应该能够而且必须超越直觉判断和草率行事，他们必然在设计中或有意或无意地遵循着某些准则，正是对这些准则的正确理解和灵活运用保证了一部游戏作品在商业上和艺术上的成功，而这些准则是以下列形式出现的：

1. 底层游戏理论及模型
2. 专门技术及艺术表达手段
3. 具体实践及反馈信息

构成了一种三层金字塔结构，如图：



图 1:金字塔结构模型

其中游戏理论及模型构成了金字塔结构的底层。游戏之所以为游戏，不同于艺术形式或娱乐形式，必然有其自身内在的规律。游戏理论，顾名思义是有关游戏的理论。它应该能超越具体单个游戏的纷繁复杂的外部特性，对有关游戏最本质最共性的问题进行理性的思考，最终提炼出游戏的一般模型，确立游戏设计的多项准则，对游戏的设计开发工作起根本的指导作用。游戏理论涉及艺术理论、心理学、计算机科学等诸多领域，从多角度探讨游戏与游戏设计者、游戏者之间的复杂关系。分层次研究游戏所包含的科学技术层、艺术审美层、心理情感层等问题。对上述问题的思考和阐述，不仅对有志于成为游戏设计者的人们，而且对广大对游戏抱有无比热忱的游戏者都是有益的。

建立游戏理论的目的，不仅在于针对那个被称为游戏的对象去考察和阐述有关其性质的永恒真理，而更重要的是针对游戏设计者在设计实践出现的某些问题，通过思考找出某些解决办法来。本文所涉及的一切都直接地或间接地与当今游戏界的状况有着实际的关联。

1. 游戏模型

无论 RPG(角色扮演类)、SLG(模拟类)、还是 ACT(动作类)，透过游戏千差万别的外部特性，考察游戏本身和游戏者构成的统一的游戏系统，可以发现这是一个动态的多层模型系统。如图 2 所示。游戏本体包含游戏内核(内层)和交互层两层。通过交互层，游戏可以有效地向游戏者展示内层的某些信息，又能接受游戏者的输入，交互层是游戏者眼中所能见到的游戏。而内层对游戏者来说相当于一个黑箱，游戏者通过交互输入一定的行为，内层根据自己的内部机制产生一定的反应，又通过交互层输出。这种根据一定输入决定产生什么样输出的内部机制对游戏者来说是不可见的。一个设计出色的游戏必须要细心地隐藏内层的运行机制，因为内层的运行机制一旦泄露，游戏者完全掌握了其规律，游戏在游戏者眼中将失去一切挑战性和趣味性。则游戏的生命周期也就至此结束了。

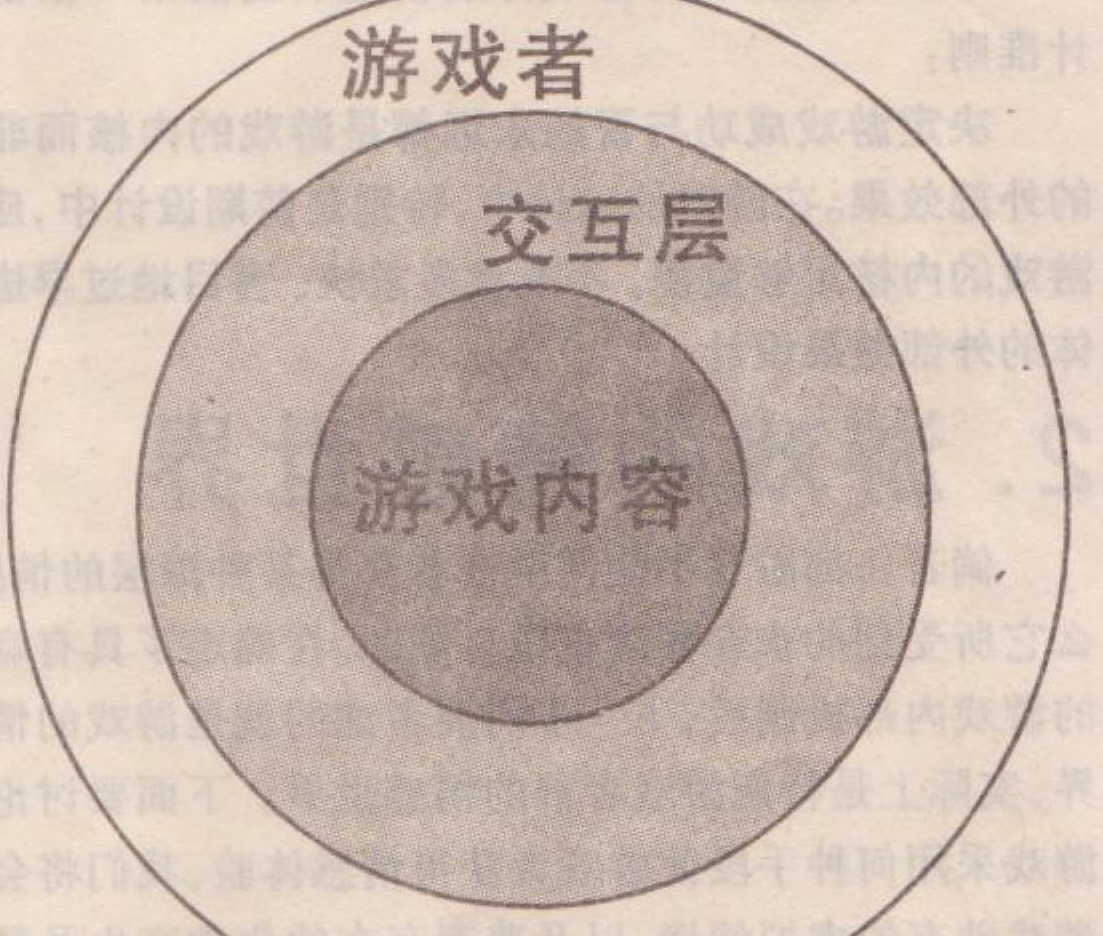


图 2:游戏系统分层模型

目前在游戏界存在的一种不良倾向，即忽略了游戏内核的设计，只注重游戏的交互层，甚至只注重属于交互层的一部分的外部效果，在 32 位机上许多游戏使用三维动画技术产生了令人瞠目结舌的视听效果，但被广大游戏者认为徒具外表，操作性游戏性则十分缺乏。因为游戏的交互层细分起来包括游戏的外部效果和操作性两部分。外部效果指展现在游戏者面前的画面、动画、音乐、音效和文字等。游戏者对外部效果是处在被动欣赏的位置。而操作性才是游戏所特有的使游戏者有一定主动性的关键内容。显然，游戏的操作性的重要性应引起设计者重视。而更关键的则是游戏内核，因为游戏的操作性只是决定了如何进行输入/输出行为，而并不决定输入/输出什么，决定输入/输出集及输入/ 输出响应策略的是游戏内核，它才是游戏真正的核心，才是游戏最深层次的灵魂，才是吸引游戏者为之废寝忘食的魔力所在，应把盲目投入外部效果的努力投

入到对游戏内核的严格设计审核上，拥有了优秀的游戏内核，才有发挥外部效果的可能性，否则游戏的外部效果将成为无源之水、无本之木。这一点迄今为止都没有引起大多数游戏设计者的重视，他们大多数都被外部效果这一叶所障目，不见真正游戏实质之泰山。于是赶潮流、追风头，正如 DOOM 系列成功后，产生了一大批 DOOM LIKE 的游戏；取得显著成功的 MYST 也产生了大量的模仿者。它们和原型作品同样具有精细的三维动画、动人的音响效果、具有神韵的对象，光线颜色俱佳的画面，总而言之在可视媒体素材上它们一样的丰富，但模仿者并未享受到与原著相同的欢迎度。而开发出著名的 MYST 的 Broderbund 在开发新游戏时，先做出游戏的工作原型，再利用 70 人花费数个月对其测试，这种原型是游戏的一个纯文本版本，而与媒体的开发无关。测试人员考察此纯文本版本，摆脱具体媒体效果的影响，以便游戏内部的运行机制和交互功能得到彻底的测试。测试的目的主要是看用户对游戏机制的反应，最终决定游戏的内核是否真正吸引游戏者，值得去为它加上媒体的绚丽的外壳，进行实际的开发工作。

最后着重强调由游戏分层模型引出的第一条游戏设计准则：

决定游戏成功与否的永远都是游戏的内核而非游戏的外部效果。在游戏的设计中，特别是前期设计中，应给予游戏的内核足够重视，不要贪多求快、盲目地过早进入具体的外部效果设计。

2. 游戏的情感世界

倘若一部游戏不能使游戏者获得某种深层的情感，那么它所受到的欢迎程度将是有限的。在确定了具有竞争性的游戏内部机制后，下一步需要考虑的就是游戏的情感世界，实际上是特定游戏者群的情感世界。下面要讨论的是游戏采用何种手段使游戏者获得情感体验，我们将会看到游戏独有的虚拟情境，以及普遍存在的焦虑产生及释放过程，还要附带提及期待及悬念问题。

2.1. 虚拟情境

如果一件制造品的设计意在激起一种情感，并且不想使这种情感释放在日常生活的事务之中，而要作为本身有价值的某种东西加以享受，那么，这种制造品的功能就在于娱乐。娱乐并不实用而只能享受，因为在娱乐世界和日常事务之间存在着一堵滴水不漏的挡壁，娱乐所产生的情感就在这间不漏水的隔离室里自行其道。游戏作为一种娱乐形式，也存在着自己的情感隔离室，称为虚拟情境。

游戏是以不干预实际生活的方式释放情感的一种方法，为了使情感可以不影响生活地释放出来，必须创造一种虚拟情境。所谓"虚拟"情境被理解为情感会因为被释放而"接地"，它不会涉及到那些在实际生活条件下会涉及到的种种后果。在现实生活中，如果一个人要表示对另一个人的仇恨，朝他挥舞拳头进行威胁等等，通常他会被认为是一个危险人物，而对被他威胁的那个人来说是尤其危险的；于是那个人会采用种种步骤来保护自己：或平息前者怒气，或申请警察的保护。如果人们认识到不会出这类事情，生活将照样进行，那么，在其中表现愤怒的哪种情境就被称为虚拟情境。

为了在游戏和实际生活之间比较，我们可以把情感分成两部分，显然在游戏者游戏过程中，情感本身被当做目的加以对待；而在现实生活中，情感本身不是目的而是后果。现实生活中的情感也许会渗入游戏的虚拟情境的情感中，而游戏的虚拟情境中的情感不会影响到现实生活中来，因为在游戏中它们已经被"接地"释放了。

2.2. 焦虑及其释放

从动态观点来考虑，任何情感在其存在过程中都有两个阶段：负荷即兴奋阶段，以及释放阶段。一种情感的释放，是在那种情感的推动下完成的动作，借助这一动作我们就消除了那种情感，也就使我们自己从情感释放以前加在我们身上的紧张中解脱出来了。与此对应，虚拟情境的主要任务主要有两个：

1：唤起游戏者某种情感

2. 在那种情感的推动下完成某些动作，借助这些动作最终消除那种情感

这正是游戏的独特性。我们发现很有趣的现象：在游戏中我们获得的愉悦和兴奋，其实是在一个高度负荷的情感释放过程中获得的，游戏也为这种释放过程提供了虚拟情境（场所）和游戏行为系统（手段）；而产生这一高度负荷的情感及其所带来的焦虑、紧张等不适感的恰恰正是游戏本身。游戏本身在扮演一个"双簧"的角色，它实际上在一定程度上"玩弄"了游戏者。这一点与音乐带给我们的情感体验是一样的，在交响乐作品中，作曲家通过反复重现一个旋律片段，使我们进入某种情感体验，但随着旋律重复的继续，我们开始期待着它的变化和完成，产生疑惑、焦虑的情绪，随着时间的流逝，听众的紧张度越来越大，迫切需要从这种精神状态中解脱出来，这时作曲家等待听众的紧张度达到承受的极限，马上使用与上一个旋律截然对立的另一个旋律来打破上一个旋律，从而使听众从某一个感情的高点跌落下来。获得强烈的解脱感。在 RPG 游戏中，为了让游戏者最终获得打败大魔头的快感，游戏往往通过无休止的三、四流小妖反复进攻游戏者，在游戏者长时间的鏖战中增加焦虑和紧张感，而游戏设计者也适当掌握着度数，达到一定阶段后，游戏者最终通过艰苦战斗获得胜利，产生无以名状的快乐。

因此我们看到，游戏的目的在于产生确定的、预期的效果，即在某种类型的游戏者身上唤起某种情感，并在虚拟情境内释放这种情感，情感释放使游戏者获得快乐。游戏设计者把通过唤起某些情感来取悦游戏者作为自己的任务。整个游戏过程中，游戏者将体验许多个这样的焦虑一释放过程，他的情绪也处于波动之中，被游戏设计者灵活调动、层层推进，见图 3。

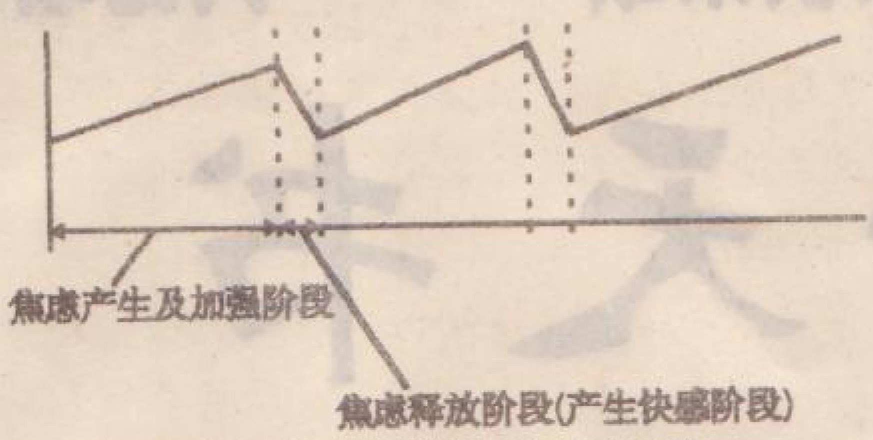


图3:游戏者在游戏过程中焦虑及其释放过程

2.3. 期待、悬念

游戏的一个重要组成部分是不可预见性，由此产生期待与悬念。游戏者在游戏前对游戏的最后目标将是什么有一个大概的感觉，但是关于当前这个过程将怎样带他到达那里，在途中将遇到什么曲折和障碍，他是不能断定的。游戏者在游戏中由于并不知道游戏内核的运行机制，因此对于自己动作的结果有一种忐忑不安的期待。在所有的游戏中，游戏者总是通过经验实现对不可预测性的抗争。从不可预测性上看，游戏可分为两种，一种称为技能游戏，另一种称为机会游戏。前一种游戏的内部运行机制是确定的，不可预测性产生的原因是由于游戏设计者故意隐藏了运行机制，游戏者可以最终通过对游戏运行机制的理解和控制(即某种技能)解除这种不可预测性。而后一种游戏中游戏本身的运行机制具有模糊性，具有随机因素，不能完全通过对游戏机制的解码消除不可预测性，游戏动作产生的结果是机会的。

期待是在与特殊的游戏规律相联系中发展起来的习惯反应。游戏者不断根据自已的期待决定动作，在根据动作结果修正期待，如果期待长期偏离则产生紧张、焦虑感。在游戏中，期待和对期待的控制很有意义。不能使游戏者的期待完全落空，这将使游戏者产生严重的挫折感，也不能使游戏者的期待完全应验，否则游戏将失去不可预测性。应该时而使游戏者的期待变成精确的结果，使其增强信心，获得欣喜；时而抑制游戏者的期待，使其产生疑惑，疑惑的时间持续越长，悬念的情绪就愈强烈，建立起来的悬念紧张度越大，由解决引起的情感上的解脱感就越强。悬念产生的价值不在其本身，而在于随之而来的解脱。期待、悬念及其解除过程实际上与焦虑、释放过程是相对应的。只不过一个更偏重于经验方面，另一个更偏重于情感方面。

最后着重强调由游戏的情感世界引出的第二条游戏设计准则：

在虚拟情境中要故意制造某种情感的负荷，使游戏者产生焦虑、紧张情绪，然后巧妙地调动引导游戏者，最终使其解除焦虑状态，产生高度的解脱感和兴奋感。同时要针对游戏者的期待，适度产生悬念对抗游戏者不断增长的经验，使其能感到游戏处于一种动态的变化中。

3. 游戏的行为系统

游戏的行为系统，实际上是游戏内部运行机制决定的游戏的输入／输出集，它决定了游戏者在特定的游戏系统中可以做什么，不可以做什么。游戏行为系统的功能就是作为情感释放手段，它也是游戏交互性的重要组成部分。

3.1. 封闭系统

任何游戏的行为系统，都是一个封闭系统。游戏者所具有的选择能力和处理能力都被严格限制在这一封闭系统中。这个封闭系统具有自己特有的反应机制，对应一定的输入产生一定的输出。

一个封闭的行为系统有两个组成要素：交互手段（输入/输出手段)，交互法则(输入/输出映射关系)。

3.2. 交互手段

目前我们所熟知的与计算机交互的手段，如：莱单、窗口、鼠标操作等。都是建立在计算机科学与技术前一阶段研究的基础上。象前面列举的构成 GUI(图形用户界面)的诸要素，就是先在大学的实验室中得到实验与应用，后来成为工业界的实际标准。而作为软件中对市场和底层技术反应最快的游戏软件，往往最早应用这些研究成果。当然目前的交互手段有很大局限性，带有太大的计算机色彩，象键盘、鼠标，VR 战士们是不应该通过一连串乱七八遭的按键（按键的设定就是一个稳定的封闭的行为系统）出拳的。目前很热门的研究领域如：人机交互（Human－Computer lnteraction)，虚拟现实(Virtual Reality)，如能突破技术难关，则比之现在的交互手段将会有很大进步直至飞跃，将使我们置身于梦幻般的虚拟游戏世界，带来强烈的临场感受。这样一个虚拟的物理世界和一个虚幻的情感世界结合在一起，将产生一门最具震撼力的娱乐形式，其表现力将使电影、电视相形见拙。当然这大概是很远的将来的事情了，因为技术上的难度很大。(虚拟现实系统的实时处理能力和游戏故事情节多线拓扑结构及其数据组织是为游戏增添更大自由度的两个最大的瓶颈，此不赘述)

3.3. 交互法则

作为行为系统第二个要素的交互法则（输入／输出法则)，应该具有一定的动态性，也就是说在游戏者游戏过程中，游戏行为系统的反应机制从来都不是一成不变的。游戏者在游戏过程中通过学习、运用、获得反馈，内部机制。这时游戏应该改进反应机制，迫使游戏者调整自已的学习一反馈一掌握一运用曲线，基本保持游戏的全程新鲜感。

当然反应机制应该采用渐改的方法，向下兼容、渐进发展的行为模式，现在的经验是将来可用的、有用的，但将来的情况又不是现在的经验完全对付得了的。即现在是将来的真子集。

第三条游戏设计准则：

游戏的行为系统是一个封闭系统，但不是一个静态系统，应采取向下兼容、渐进发展的行为模式，使游戏尽可能不被游戏者"琢磨"透，使其尽可能长地具有挑战性。

(未完待续)



5位新角色加入

总计 18 位

ZERO 战士!!!

STREET FIGHTER ZERO

文/特工黄

机种:ARC,PS,SS,SFC

厂商:CAPCOM

隆
拥有超强能力的放浪格斗家，以其得意的升龙拳来粉碎敌人的野心。

春丽
为寻找失踪的父亲而行动的香港女警，炸裂的足技令人胆寒。

肯
隆的战友，一同在豪拳门下学艺，火焰升龙拳会令你燃烧不止。

凯
武神流格斗术的后继者，在《快打旋风》中活跃一时的人物。

苏杜姆
以神异装束，手持十手的忍者形象战斗的冥派斗士。

丹
曾被称作"史上最强隐藏人物"的他是位孤高的战士。

纳什
古烈的战友，为探求正义而战的美国空军上尉。

沙卡特
为夺取格斗之王的称号征战不息的泰国独眼猛虎。

维加
燃烧着征服世界的野望的暗黑帝王，操纵恶势力的魔王。

豪鬼
最强的武者，隆、肯的师叔，拥有无穷能量的豪杰。

伯迪
梳着崩克头的狂暴斗士，他的链子是死亡的标志。

元
冷酷无常的黑派暗杀者，使用暗杀拳的中国老人。

罗兰多
外表酷似"兰博"，以棍术和暗杀术横行的军事狂热者。

桑吉尔夫
钢铁般的肉体，惊异的破坏力，俄国的大力士。

瑜珈
印度的异派人物，他的怪异招式见过的人无不称奇。

樱
魅力十足的女高中生，因崇拜隆而追寻他，以至战斗……

阿顿
泰拳的武者，以其臭髓乱舞四方的嗜哗人物，为泰拳的名誉而战。

罗丝
使用被封印的暗之力量的背负非常使命的神秘女子。



更加完善的 ZERO 2 系统



CAPCOM 的重磅炸弹《街霸 ZERO 2》相继在街机，次世代主机 PS，SS 上登场，在 1 代中包括三名隐藏角色在内一共只有 13 名角色，略显单薄，而 2 代中增加了五名新角色，比以前的《SSF2 X》还多一名，共 18 名，前作中三名隐藏人物，豪鬼，VEGA 和 DAN 现在可以直接选用了。



▲十八名新旧角色均可直接直接选用



▲背景和人物都经过全新的绘制，更加华丽了

ZERO 反击技由一种增加为两种

在防御瞬间输入←↙↓·拳/脚（面向右方），就可使出拳系或脚系的 ZERO 反击技，拳系反击技主要用于对空，脚系反击技则主要用于对地。

这是拳系的反击技





这是脚系的反击技



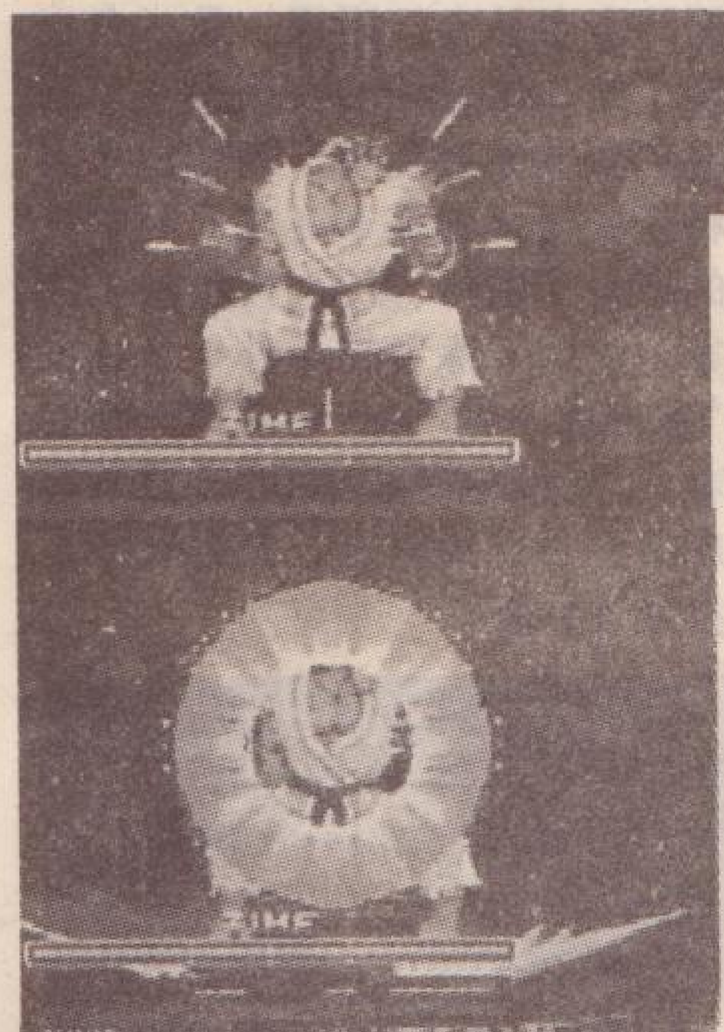


具有更多的胜利、失败及挑衅姿式





独具特色的原创连续技



◀发动 OC,进入无敌时间并强行中止对手动作。



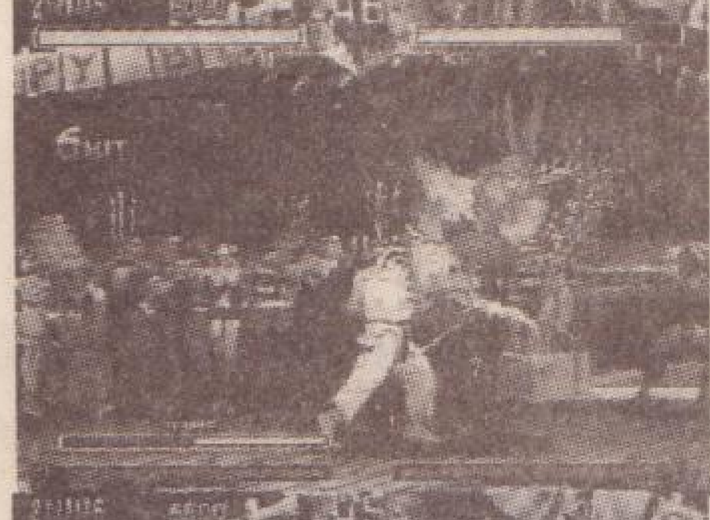
◀先用旋风脚使对手浮空



◀蹲下重拳使对手上升



◀用必杀技波动拳



◀再用站立重拳追击



◀最后以升龙拳结束

ORIGINAL COMBO

原来的超级连续技 SUPER COMBO(简称 SC)是由电脑自动使玩家使出的连续技，而 ZERO 2 新增的原创连续技 ORIGINAL COMBO(简称 OC)则是让玩家进入一个限定时间的特殊状态,这段时间内,玩家的所有攻击都会大幅度减去招式的收招时间，可作出连续的拳脚或必杀技攻击，自由组合各种技巧组合成独创的连续技。

使用方法则是非常简单，只要在有 LEVEL 1 以上能量时同时按下两拳一脚或两脚一拳便可使出，使用时会根据不同的 LEVEL 而有不同长短的时间计，而随着时间的减少能量槽内的能量将逐步耗光。

OC 可在地面或空中发动，而且进入 OC 后角色会进入持续前进的状态，中途不可以后退，跳跃，也不可以使用普通投技及采取防御动作，这几点玩家一家要牢记,否则就会不知所措啦！



▲也可以在空中发动 OC。

OC 的无敌时间和强迫中止特性

和 SC 类似，进入 OC 状态的角色会有一段完全无敌时间，准确把握这段无敌时间就能避开对手攻击。

OC 的另一大特点就是能强迫中止地面上的对手除防御和普通投技外的所有动作并使其陷入防御不能状态,从而能给予对手致命的反击。

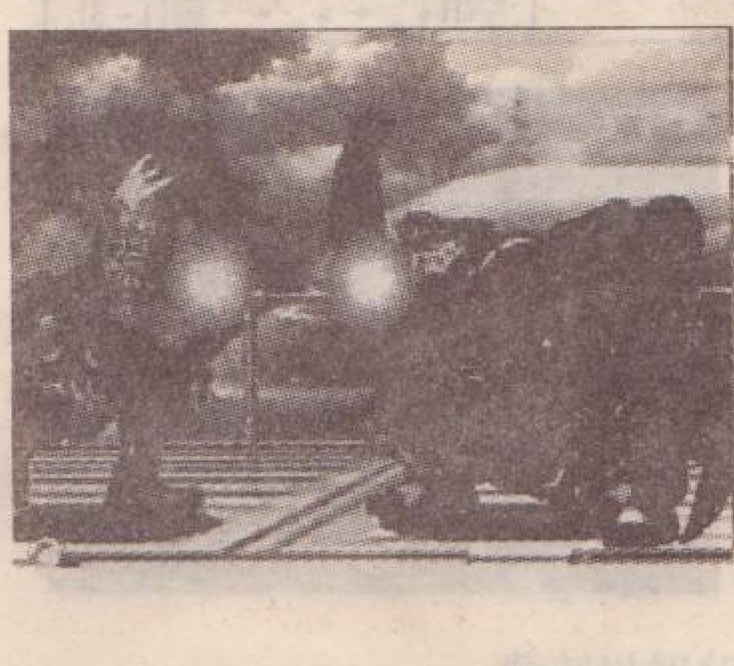


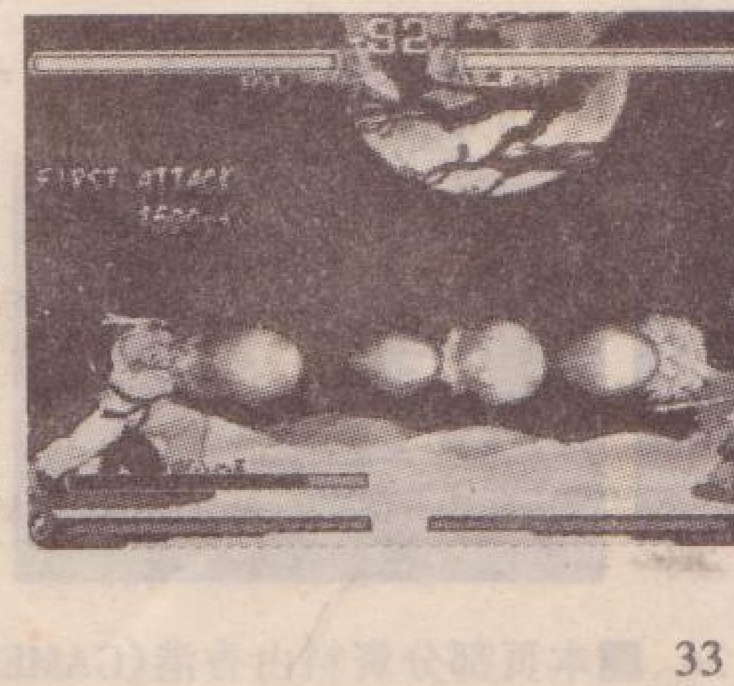
◀利用 OC 发动瞬间的无敌时间可避过对手的攻击,再乘隙反击。



◀近身发动 OC 的丹成功中止了塔尔锡的动作，并使其防御不能。

连续使用飞行道具不再是梦想





◀▶进入 OC 后指令系和蓄力系的飞行道具都具有连续发行的能力。



特	樱花踢	→+中脚
必	波动拳	↓↘→·拳(可按1-3次)
	盛樱拳	→↓↘·拳
	春风脚	↓↙←·脚
超	真空波动拳	↓↘→↓↘→·拳(1-3)
	乱樱	↓↘→↓↘·脚(1-3)
	春一番	↓↙←↓↙←·脚(1-3)

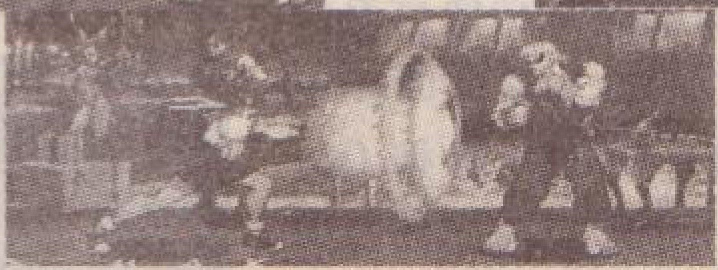
樱的全名是春日野樱，是一名血液充满了格斗家意识的女高中生，其不输给男生的豪爽性格令到她经常出手，将企图轻薄她亦亲亦友的同学千岁惠的坏份子收拾，某天，樱看到了四海为家，满脑子除了格斗外什么也没有的"贫乏格斗家"隆，便被他深深的吸引着，于是从他的波动拳，升龙拳等演变成适合自己的招式，同时展开了她寻找隆之旅程。

樱 新战士



春风脚





▲▶只按一次拳键波动拳能有很长的距离，连续按键则距离变短但威力更大

唯一攻击脚部的超必杀技

春一番



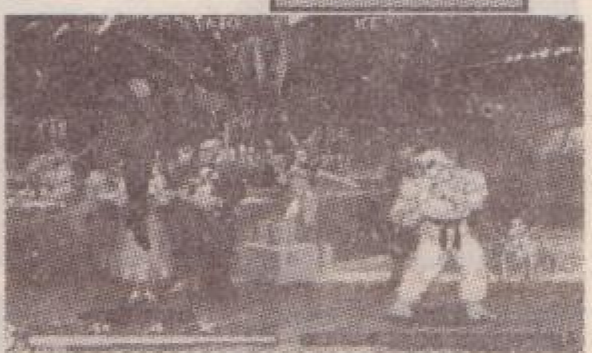


特	虚幻棍	→+中脚
	闪电棍	(空中)↙/↓/↗↘+中脚
	高跳	↓↑
	棍支地	(着地时)脚×3
必	救国螺旋拳	↓↘→·拳(可连续三次)
	刺客击	→↓↘·脚·脚
	湄公河突击	拳×3·着地后再按拳
	湄公河空袭	↓↙←·拳·拳
	湄公河三角击	↓↙←·脚·拳/脚
超	威力俘虏	↓↘→↓↘→·脚(1-3)
	扫雷专家	↓↙←↓↙←·拳(1-3)

来自《快打旋风》第四关头目的ROLENTO，是一名对军事异常狂热的军统主义者。在MAD GEAR惨败给CODY，凯及HAGGER三人后，ROLENTO便离开组织并独自向其军统的构想进发，除找到不少部众外，还增强了本身的实力，力求将仇家凯打倒，以及在HAGGER市长手上，重夺METRO CITY的操制权。

罗兰多 新战士

刺客击





威力俘虏





	丧流（3个拳同时按）	
必	百连勾	拳连按
	逆流	→↓↘·脚(脚连按)
超	惨影	↓↘→↓↘→·拳
	死点咒	↓↙←↓↙←·拳
	忌流（3个脚同时按）	
必	蛇穿	←蓄→·拳
	徨牙	↓蓄↑·脚
超	蛇咬叭	↓↘→↓↘·脚(1-3)
	狂牙	空中↓↙←↓↙←·脚(1-3)

拥有两种不同流派武术·丧流和忌流的元师傅，曾经在《街霸1》里中国第二关登场，是香港黑社会的御用金牌杀手，一名能够以赤手空拳将对干掉的暗杀者，人称"血斗百战，元无敌"。元的超级杀着"死点咒"是一种攻击对手"交感"、"合谷"和"神门"等主要穴道的招式，到指定时间后便会产生效力，令对手动弹不得，充满了杀戳的美学。

元 新战士

逆流



▶中了死点咒后，对手的体力会不断减少，若数字到0时仍未击中对手，就会气绝。





 ■本页部分资料由香港《GAME PLAYERS》授权转载



必	螺旋打桩	近身摇杆一圈·拳
	双截旋风掌	三拳同时按
	快速旋风掌	三脚同时按
	原子弹爆炸	近身摇杆一圈·脚
	飞行炸弹	远处摇杆一圈·脚
	碎金掌	→↓↘·拳
超	终极原子弹爆炸	摇杆二圈·拳(1-3)
	俄罗斯空投	↓↘→↓↘·脚(1-3)

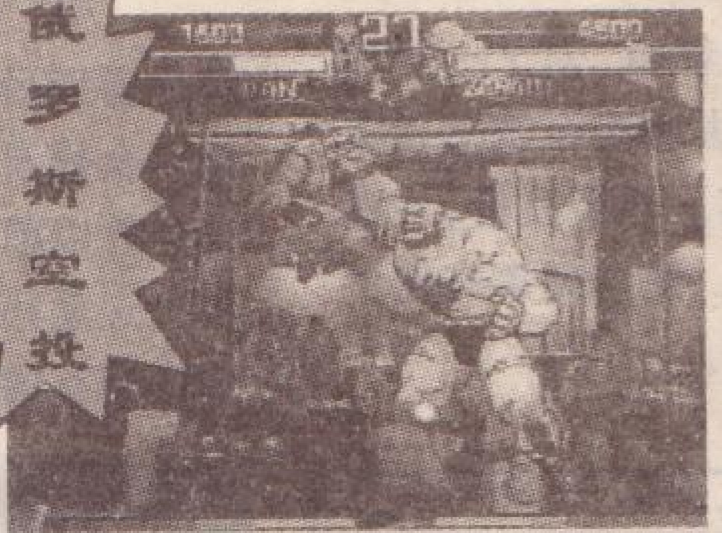
身为俄罗斯格门界先驱份子的ZANGIEF，拥有钢铁一般的胴体，是一名以摔角技巧为主的格斗家。由于他会花费不少时间与精力去钻研其它人的技巧，因此往往能看准对手的破绽来给予重击，而当他在感到必杀技螺旋打桩已到达极限时，在龙卷风的唤醒下创造了新的必杀技——终极原子弹爆炸，也同时开始了他挑战世界列强的旅途。

桑基尔夫

新战士



俄罗斯空投







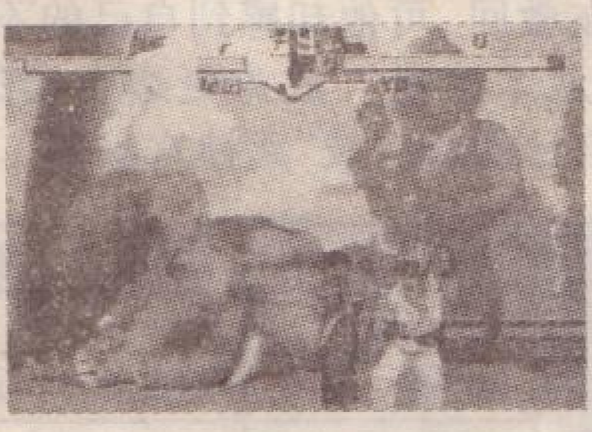
特	螺旋头突	空中↓+重拳
	螺旋脚突	空中↓+脚
	瑜珈逃遁	倒地前↓↙←+脚
	空中挑衅	空中按 START
	瑜珈打击	←+轻拳按住
必	瑜珈火球	↓↘→·拳
	瑜珈大火	→↘↓↙←·拳
	瑜珈天火	→↘↓↙←·脚
	瑜珈隐身(前)	→↓↘·拳×3/脚×3(可空中)
	瑜珈隐身(原处)	←↓↙·拳×3/脚×3(可空中)
超	瑜珈神火	↓↘→↓↘→·拳(1-3)
	瑜珈脚鞑	↓↘→↓↘·脚(1-3)

DHALSIM是一名居住在恒河流域的修行僧，由于自半年前起村民们纷纷患上流行传染病，终日倒卧于床上，而所需要的医药费又非常昂贵。为了替村民们筹集医药费，他只身参加街头格斗大会，希望能够赢得冠军，取得大笔奖金来作医疗费用。经过一轮冥想后，DHALSIM就借助瑜珈奇迹——火神雅古里之力，籍以增强自己的火炎力量，最后便和年仅17岁的妻子莎莉道别出发。

达尔锡

新战士

▼瑜珈隐身可以在空中使用





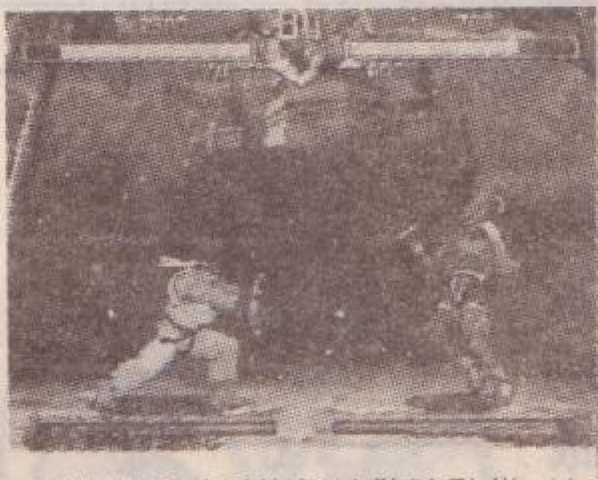
火神　赐予我力量吧！



十三名 ZERO 战士再战街头



特	锁骨割	→+中拳
	旋风脚	→+中脚
	伪波动拳	↓↘→·SELECT
必	波动拳	↓↘→·拳
	升龙拳	→↓↘·拳
	龙卷旋风腿	↓↙←·脚
	空中龙卷旋风腿	空中↓↙←·腿
超	真空波动拳	↓↘→↓↘→·拳(1-3)
	真空龙卷旋风腿	↓↙←↓↙←·脚(1-3)



▲能迷惑对手的新技伪波动拳，让人想起霸王的奥伪旋风烈斩

▼这是隐藏人物——终于领悟了杀义之波动的

杀意隆



隆

隆跟随已故师匠·豪拳修行多年，领悟了操纵身体内气流动的“气功法”，从中参透出必杀技“波动拳”的精髓，将泰拳中传说的帝王SAGAT打败，过了几个月后，独自在深山荒寺环境里修炼的隆，听到了有关使用谜之力量格斗家的传闻，为了要亲自确认这件事情的真伪，隆于是再度踏上旅程。



特	鹤脚落	↘+重脚
	鹰爪脚	跳跃中↓+中脚
	旋圆蹴	→↘↓↙←·脚
必	百裂踢	脚连按
	气功拳	←↙↓↘→·拳
	天升脚	↓蓄↑·腿
超	千裂脚	←蓄→←→·脚
	霸山天升脚	↙蓄↘↙↗·脚(1－3)
	气功掌	↓↘→↓↘→·拳(1－3)

春丽

身为国际刑警的春丽，对于一直独自调查案件的父亲，最近突然和她失去联络令她感到非常担心，于是便亲自去打听父亲的下落。几经波折，当春丽得悉其父是追查着巨大毒品集团时，她感到事态的严重性，于是便立刻对这个组织进行调查。



特	前方转身	↓↙←·拳
	稻妻割	→+中脚
	前倒	↓↘→+SELECT
必	波动拳	↓↘→·拳
	升龙拳	→↓↘·拳
	龙卷旋风腿	↓↙←·脚
	空中龙卷旋风腿	空中↓↙←·腿
超	升龙裂破	↓↘→↓↘·拳(1－3)
	神龙拳	↓↘→↓↘·脚(1－3)

肯

和主角隆同样是豪拳的入室弟子，跟他道别后拳便独自到美国去，以不断参加街头战斗来赚取金钱及锻炼自己。在那儿肯将其体术及气功法磨炼得远胜以前，而当他得知隆打败了泰拳王 SAGAT 之时，便决定返回日本去找这个“永远的对手”来比试，以证明本身拥有的实力。



特	虎击破	→+中拳
	朝天脚	↘+中脚
必	虎烈踢	↓↘→·脚
	猛虎膝	→↓↘·脚
	虎牙击	→↘↓↙←·脚
超	猛虎连踢	↓↘→↓↘·脚(1－3)
	猛虎连拳	↓↘→↓↘·拳(1－3)

阿顿

曾经挑战泰拳中传说的帝王 SAGAT，而一度落败的泰拳手 ADON，在那场比赛后正式拜了 SAGAT 为师，但无损他打倒 SAGAT 的决心。在往后的日子里，ADON 虽然一次又一次的败阵，可是他却逐渐成长起来。当 ADON 得悉 SAGAT 输给隆时，有感他令泰拳蒙羞，因而愤然离去，并立下决心将 SAGAT 打倒，重振泰拳的声誉。



特	武神狱锁拳	轻拳·中拳·重拳·重脚
	首碎	→+中拳
	镰鼬	↘+重脚
	肘落	跳跃中↙/↓/↘·中拳
必	武神旋风脚	↓↙←·脚
	武神击落	↓↘→·拳·拳
	疾风脚	↓↘→·轻脚·脚
	影捞	↓↘→·中脚·脚
	首狩	↓↘→·重脚·脚
	崩山斗	↓↙←·拳
超	武神刚雷脚	↓↘→↓↘·脚(1－3)
	武神八双拳	↓↘→↓↘·拳(1－3)

凯

凯是武神流忍术第 38 代传人，是空的徒弟，经上次与 MAD GEAR 的战斗，虽然最终也能将好友的女朋友救回，可他却感到自己的不足，于是便将较形式化的古武术改良，成为更适合实战的武功——凯创出了属于自己的对空技“武神八双拳”。



特	横鞭槌	→+重拳
	反跃踢	←或→+中脚(蹲防不能)
	踏步踢	←或→重脚
必	音速手刀	←蓄→·拳
	脚刀	↓蓄↑·脚
超	音速爆破	←蓄→←→·拳(1－3)连按
	十字火炎爆踢	←蓄→←→·脚(1－3)
	连环脚刀	↙蓄↘↙↗·脚(1－3)

纳什



美国空军上尉，古烈的战友，在军队中是数一数二强的，知识与经验两者兼备的优秀战士。当他知道了有人在军队里贩卖毒品，便被上头委派去调查在幕后存在的组织，为了要彻底解决军中的毒品问题，NASH 于是便单独出发去展开调查。



特	泰山压顶	跳跃中↓+重拳
必	公牛头槌	←蓄→·拳
	爆钉锤	同时按二个以上拳或脚
	地狱链球	近距离摇杆一圈·拳
	锁头技	摇杆转一圈·脚
超	陨星连击	←蓄→←→·拳(1－3)
	公牛复仇	↓↘→↓↘·拳/脚(1－3)

伯迪



极度凶残和卑劣的大块头战士伯迪，是一名被正统格斗界所遗弃了的男子，每日都在英国的酒吧中虚耗日子。直到他得知巨大毒品集团 SHADOW 的存在，为能够打出名堂，于是便四出挑战各界格斗家，籍以增加 SHADOW 对自己的评价。

 ■本页部分资料由香港《GAME PLAYERS》授权转载



特	下铲脚	↘+中脚
必	灵光斩	↓↙←·拳
	灵波动	←↙↓↘→·拳
	灵力投	→↓↘·拳
	灵光螺旋挫	↓↘→·脚
超	超灵波动	↓↙←↓↙←·拳(1-3)
	超灵力投	↓↘→↓↘·拳(1-3)
	超灵幻灭	↓↘→↓↘·脚(1-3)

罗丝

罗丝持有能够将人间的精神力量物质化的超能力，作为一名意大利占卜师，当她感到巨大的邪恶力量出现时，为了要将这股邪恶力量持有者永远封印于黑暗之中，便出发去担当其"最后的使命"……





特	天狗行	(倒地时)←↙↓·脚
	后转移动起	(倒地时)→↘↓·拳
必	地狱	↓↘→·拳
	佛灭	近距离摇杆一圈,拳
	耐久	近距离摇杆一圈,脚
	白刃	→↓↘·脚
超	冥土之礼	↓↘→↓↘→·拳(1-3)
	天宙刹	近身摇杆两圈·拳(1-3)

苏杜姆

整日穿着奇怪服装的 SODOM，原本是暴力集团 MAD GEAR 的干部级成员。自从组织被凯等人打跨后，SODOM 便黯然离开，到日本去重新学习日本武术。学毕后 SODOM 便再度返回美国去，为了再度令 MAD GEAR 兴起而四出找寻伙伴，与凯的战幔亦再次掀起。



必	上虎波	↓↘→·拳
	下虎波	↓↘→·脚
	猛虎升空拳	→↓↘·拳
	虎膝顶	→↓↘·脚
	猛虎绝灭杀	↓↘→↓↘·脚(1-3)
超	加农虎波动	↓↘→↓↘→·拳(1-3)
	猛虎突击蹴	↓↙←↓↙←·脚(1-3)

沙卡特

肩负了泰拳中传说的帝王称号的沙卡特，竟然被名不称传的东洋人打倒，对他来说简直是一种极大的屈辱，而遗留在他身上的除了屈辱及憎恨外，还有一道覆盖着他整个胸口的疤痕。上一次他将夺去其目的男子打倒以报仇雪恨，今次为了将隆打败，因而苦练了新必杀技猛虎升空拳，誓要一雪前耻。



特	前转挑衅	↓↘→·START
	后转挑衅	↓↙←·START
必	我道拳	↓↘→·拳
	晃龙拳	→↓↘·拳
	断空脚	↓↙←·脚
超	震空我道拳	↓↘→↓↘→·拳(1-3)
	晃龙烈火	↓↘→↓↘→·脚(1-3)
	必胜无赖拳	↓↙←↓↙←·脚(1-3)
	挑衅传说	↓↘→↓↘→·START

丹

为了要替因夺去 SAGAT 右眼而被杀死的父亲报仇，丹于是远渡重洋到日本去，跟随隆、肯的师傅豪拳习武，可是却被发现了全身所散发出的憎恨感而被逐出师门。后来，当丹得悉 SAGAT 被一名东洋人所打败，于是便收拾行装出发，到泰国去报仇雪恨。



特	头盖破杀		→+中拳
	旋风脚		→+中脚
	天魔空刃脚		跳跃中↓+中脚
	前方转身		↓↙←·拳
必	豪波动拳		↓↘→·拳
	斩空波动拳		空中↓↘→·拳
	灼热波动拳		→↘↓↙←·拳
	豪升龙拳		→↓↘·拳
	龙卷斩空脚		↓↙←·脚
	空中龙卷斩空脚		空中↓↙←·脚
	阿修罗闪空(前)		→↓↘·三拳/三脚
	阿修罗闪空(后)		←↓↙·三拳/三脚
	百鬼袭	百鬼豪斩	↓↘→↗·拳
		百鬼豪碎	↓↘→↗·拳·空中拳(近)
		百鬼豪冲	↓↘→↗·拳·空中拳(远)
		百鬼豪坠	↓↘→↗·拳·空中脚(近)
		百鬼豪尖	↓↘→↗·拳·空中脚(远)
超	灭杀豪波动		(→↘↓↙←)×2·拳(1-3)
	灭杀豪升龙		↓↘→↓↘·拳(1-3)
	天魔豪斩空		空中↓↘→↓↘→·拳(1-3)
	瞬狱杀(只限LV3)		轻拳·轻拳·→·轻脚·重拳

豪鬼

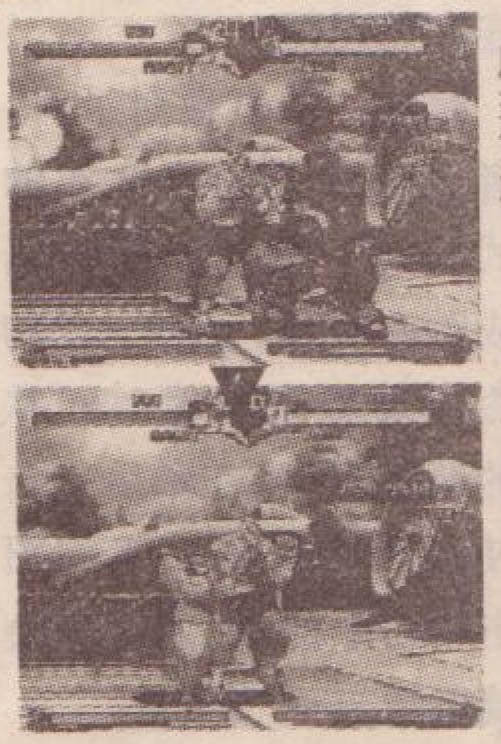
豪鬼是隆、肯的师傅豪拳的亲弟，他俩一同拜轰铁门下。可是，为了追寻所谓最强的暗杀拳『杀意之波动』，豪鬼将轰铁杀死，更参透了最奥义·瞬狱杀的真义……



必	精神能量弹	←蓄→·拳
	恶魔双截踢	←蓄→·脚
	恶魔空踏	↓蓄↑·脚
	恶魔浮空拳	恶魔空踏后按拳 或↓蓄↑·拳
	精神力转移	→↓↘·三拳/三脚
	精神力转移	←↓↙·三拳/三脚
超	超精神爆击	←蓄→←→·拳(1-3)
	超级双截踢	←蓄→←→·脚(1-3)

维加

抱有"邪恶乃绝对之力量"的 VEGA，凭这个信念令其精神力量实体化，创造出究极杀人技超精神爆击，建立起自己的巨大毒品王国 SHADALOO，并且召集了一批顽强的战士，以将世界征服为目的之魔头。



▼VEGA 特殊的反击技能隐到对手身后，这是使用 OC 的最佳时机



机种 SS

厂商 SEGA

类型 3D·FTG

媒体 CD

文/特工黄



格斗之蛇

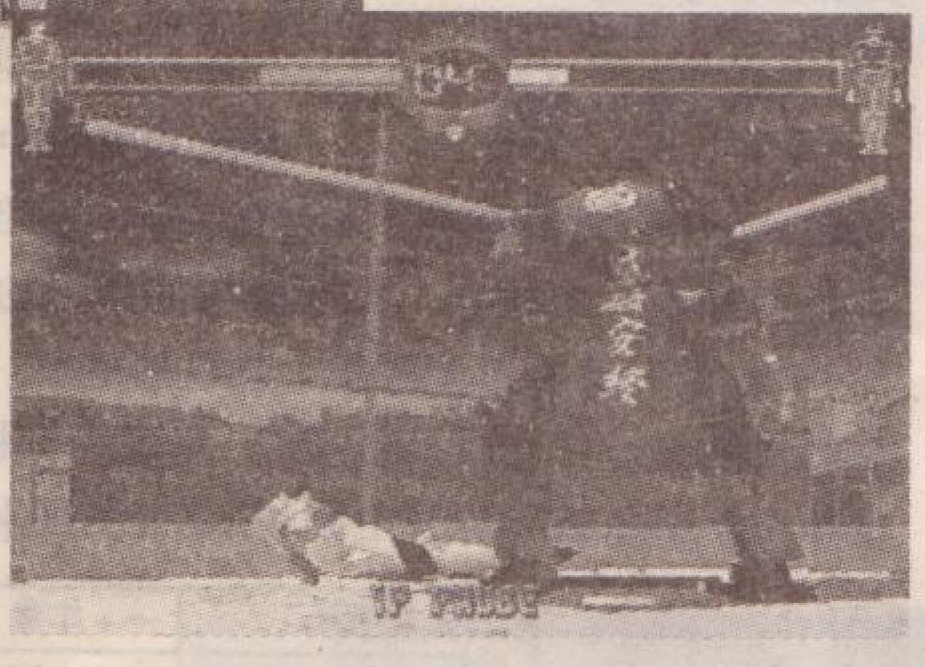
FIGHTING VIPERS

96 年初，一部世嘉 AM2 研新开发的直逼 VR 战士的 3D 格斗力作《FIGHTING VIPER》出现在各地豪华街机厅内，立即在街机上引起一阵阵“毒蛇”热潮，当时 SEGA 便已公布将于土星上推出家用版移植作品，但看到街机《FV》那流畅丰富的招式、复杂的光影变化，铠甲的脱落、周围“墙”的利用和破裂及各种大迫力镜头，不仅怀疑在土星上能不能作顺利移植成功……

可喜的是，《格斗之蛇》终于在土星上出现，而她表现当然也是相当不俗，如果说《VR 战士》是玩家购买土星的第一个动机，那么《格斗之蛇》绝对是第二个。下面就让我们来看看她的信子到底是怎么样的，让这么多人都纷纷“中毒”而去奔赴这场充满竞争和杀戮的战斗？



▲采用了特殊的多边形处理效果，令角色及所有物体都非常圆滑



▶BAHN 背部的字“威破安终”清晰可见

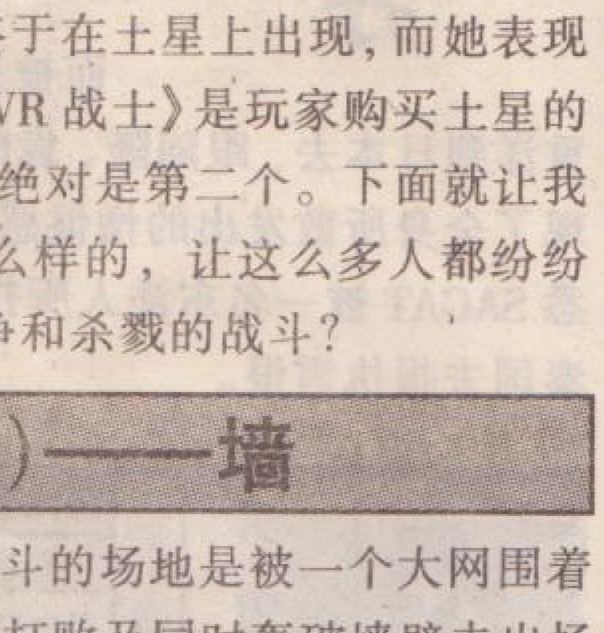
毒蛇之信(1)——墙

在游戏中，玩者可看到战斗的场地是被一个大网围着的，除了当玩家用重招将对手打败及同时轰破墙壁击出场外地而出现决定胜利的“RING OUT”外，角色基本上可说是没有象《VR 战士》那样因掉出场外失败的。

而战斗中墙除令游戏没有了“RING OUT”外，还可令战斗更加紧凑，正因为墙可令人物不能再后退，故战斗中玩者便可将对手打至“卡”在墙与自己的拳脚之间，增加空中连击的时间。

此外，在打败对手时，玩者更可以 UPPER 之类的招式将对手抛打至高过墙壁或趴在墙顶，当然，成功与否便要看玩者对时间掌握的熟练程度。在最后一击时使用可将对手打飞的招式击中对手的话，对手就会将墙壁撞破而飞出去。

破壁而出

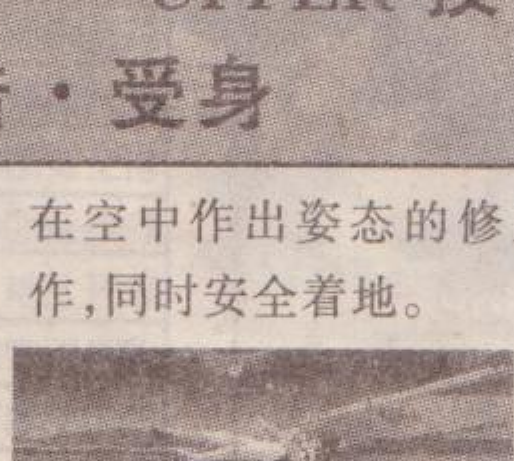


▲以重招破坏大网并将对手轰出场外

毒蛇之信(2)——UPPER 技·空中连击·受身

每位人物都有很多 UPPER(浮空) 技，它的作用就是可把对手抛打至半空，而本游戏在设定上是当人物被打至半空时是仍有被攻击的判定的，故这时如攻击的一方能掌握好时间便可对半空中的对手作出追击，即空中连击。

而对被击至空中的角色而言，只要在空中输入“P+K+G”，就可使出“受身”技，当成功后人物便会在空中作出姿态的修正动作，同时安全着地。



▲用 UPPER 技挑起对手



▲再用连续技追击

毒蛇之信(3)——防御反击技 GUARD & ATTACK

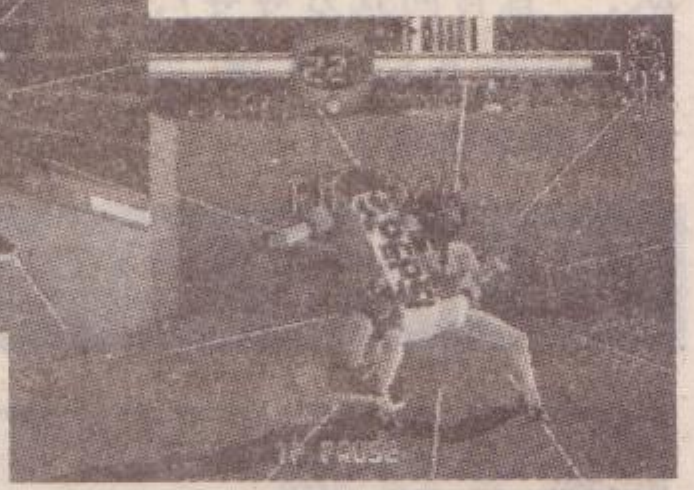
游戏中每位人物均有一招“GUARD & ATTACK”，其分别只是以上段、中段或下段击出，它的破坏力之大足可将对手的盔甲轰碎，而当人物的盔甲被击碎后便会令防御力大减，不过相对攻击力也会增加。

只所以称它为“GUARD & ATTACK”，是因为在使出这招时人物会先进入一段招式硬直时间，但这当中又有一小段时间(当人物闪光时)会被判定为“防御状态”，最明显的莫过于当被对方以“GUARD & ATTACK”攻击时，玩者只要掌握到这“防御”的时间便可以先防住对手的攻击，再立即以该技反击对手。

不过，由于“GUARD & ATTACK”的硬直时间实在长得有点可怕，除之那一小段“防御”时间外，人物基本上是毫无防备，因此在对战中绝不可胡乱使用。



◀以防御反击技反击对手的防御反击技是基本的用法



▶在使用防御反击技时有一段闪光防御时间

毒蛇之信(4)——爆甲

每位角色出场时，都身穿一件铠甲，当受到重大打击后便会爆甲，脱甲动作会分成3次重播，在体力槽旁边有一个人像即为铠甲受损度指标，不过，也有自我爆甲的方法，在爆甲后人物的防御力会减半，而攻击力及速度则会有所指升，所以爆甲是好是坏由就让玩家自已评定吧。



▲血槽旁的人偶显示目前的爆甲度



比街机版内容更加丰富的土星版格斗之蛇

ARCADE MODE 街机模式

和街机一样是连续与电脑角色对战的单人玩模式，电脑角色登场顺序可切换成随机或固定的顺序。而土星版和街机版最大的不同是它具备了以下三种不同的格斗模式。

ORIGINAL MODE 原创模式

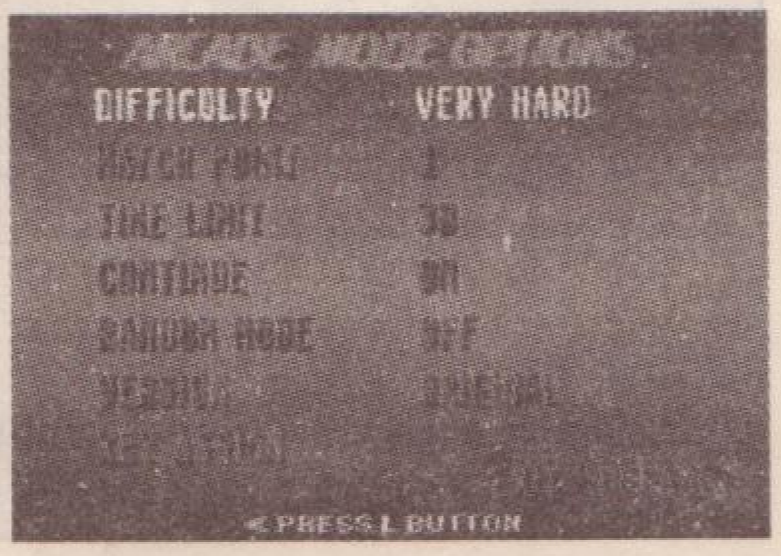
和街机版各角色强弱平衡性相同的街机模式，可谓忠实移植。

ARRANGE MODE 安排模式

土星版调整过后模式，对角色招式的平衡性做了重新调整，特别针对街机中一些不合理的地方

HYPER MODE 快速模式

基本上和安排模式一样，但脱掉铠甲后角色的招式就几乎没有任何硬直时间，能够轻松产生各种连续技从而展开怒涛般的连续攻击（有点象ZERO 2进入原创连续技输入时间的状态）。



▶在街机模式选人画面中按R键，就可以进行难度，度数，时间限制，CONTINUE数，人物出场顺序，版本等参数的选择。

VS MODE 对战模式

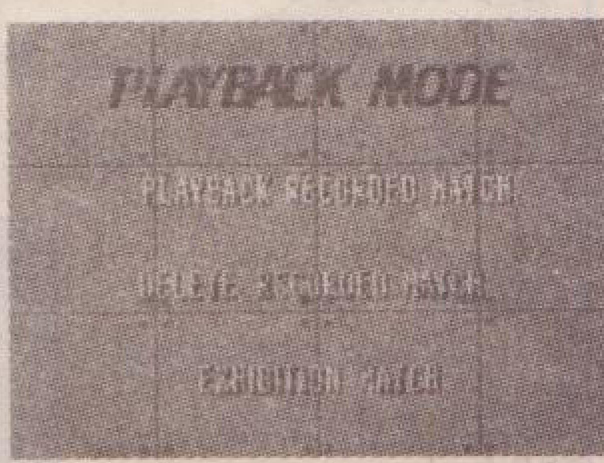
为2人对战所专设的VS专用模式，可以自由选择场地，局数，体力，键位设定。连胜的话表示铠甲耐久度的人偶像姿势会渐渐产生变化，选出的隐藏角色也会在其中出现。



▲能和友人充分享受对战乐趣的VS模式。

PLAYBACK MODE 重播模式

可以记录对战的过程，只要在战斗结束后所插入的重播画面中按下L或R键，就可以记录战斗的内容，而重播或删除则是在进入重播模式后，用一览表选择，在重播中按X，Y，Z，L，R还可用往上看或旋转等各种角度的镜头来观赏，比赛时间越短，可记忆场数就越多，若是用主机记忆的话，只可记十场左右，用记忆卡可重播100场左右。



▲可再现比赛内容的重播模式，通常用于仔细回顾精彩动作，也可作分析对手招式之用。

TRAINING MODE 训练模式

在训练模式中限制时间及KO都没有，而且可选择对手的行动特性（站立，蹲下，向前行进，后退，跳跃，一直背向我方等等），在练习时按下START键，就会出现菜单选项。



▲为想练习招式者所设计

BACK UP RECORD 记录模式

可察看各角色过去的对战记录（VS RECORD）及在街机模式中过关时的签名记录（TIME RECORD），这是从VR2才开始有的模式，以前是在OPTION中才有，这次则将它独立出来。



▲可回顾过去的战绩的记录模式

比VR2更变化多端的格斗技巧——人物全技表

基本体例

P	拳（PUNCH）
K	脚（KICK）
G	防（GUARD）
(→)	以正常速度输入方向键
→	快速按方向键（60分之1秒）
前冲	→(→)
+	其前后的按键要同时按下，若没有即表示顺序输入
/	或
★	GUARD & ATTACK 防御反击技

人物共通技及共通指令

（应人物不同可能略有不同）

蹲下基本技	↓+P/↓+K
高踢腿	（于敌人背后或敌人跳起时）↑+K
小跳跃	↑
大跳跃	(↑)
小跳跃攻击	（跳起同时）↑+P/↑+K
基本空中腿技	(↑)↓+K/(↑)←+K/(↑)→+K
基本背向攻击技	（于敌人背后）P/K/PP/↓+P/↑+K/↓+K
基本前冲攻击技	（前冲中）P/K/↑+K/↓+K/↗+K/↖+K
基本投技	近身P+G（据正向背向，附近有无墙而动作不同）
倒下追击基本技	（敌人倒下时）↑+P/↓+P/↓+K
爆甲	→←→←+P+K+G
受身	P+K+G

登壁技

（全部角色中具有登壁技的人物只有PICKY，JANE，HONEY，MAHLER，B.M，PEPSIMAN六位）

登墙

（跳跃中与墙接触瞬间）(↑)+P

俯冲

（登墙中）(↑)+P





DUAL BEAT	PP
BEAT HIGH KICK	PK
BEAT TURN LEG	PKK
TRIPLE BEAT	PPP
BEAT BLOCK BUSTER	PPK
QUAT BEAT	PPPP
VULCAN BEAT	PPPP
BEAT LOW SPIN	P↓+K
WAL SAP	（接近墙壁）PP（击中后）P
CROSS KICK	K+G
LEG BEAT	KP
TURN LEG	KK
VULCAN LEG	KKK
CROSS STEP	K+GK
CROSS STEP ROUND	K+GKK
CROSS BLADE	K+G↘+K
CROSS BLADE ROUND	K+G↘+KK
BLOCK SLAP	←+P
BLACK ICE	P+K
TIP SLAP	→→+P
CAMEL KICK	↘+K
CAMEL SPIN	↘+KK
LONG AXIS	→+K+G
LONG AXIS TURN	→+K+GK
CAMEL SPIN CUTTER	↘+KKK
LEG ROUND	↘↘+K
BLOCK BUSTER	←+K
BLADE SMASH	(↑)+G(↓)+K
★GUARD & ATTACK	←+K
SIT BEAT SPIN	↓+PK
SIT SPIN	↓+K+GKKKK

特殊投技

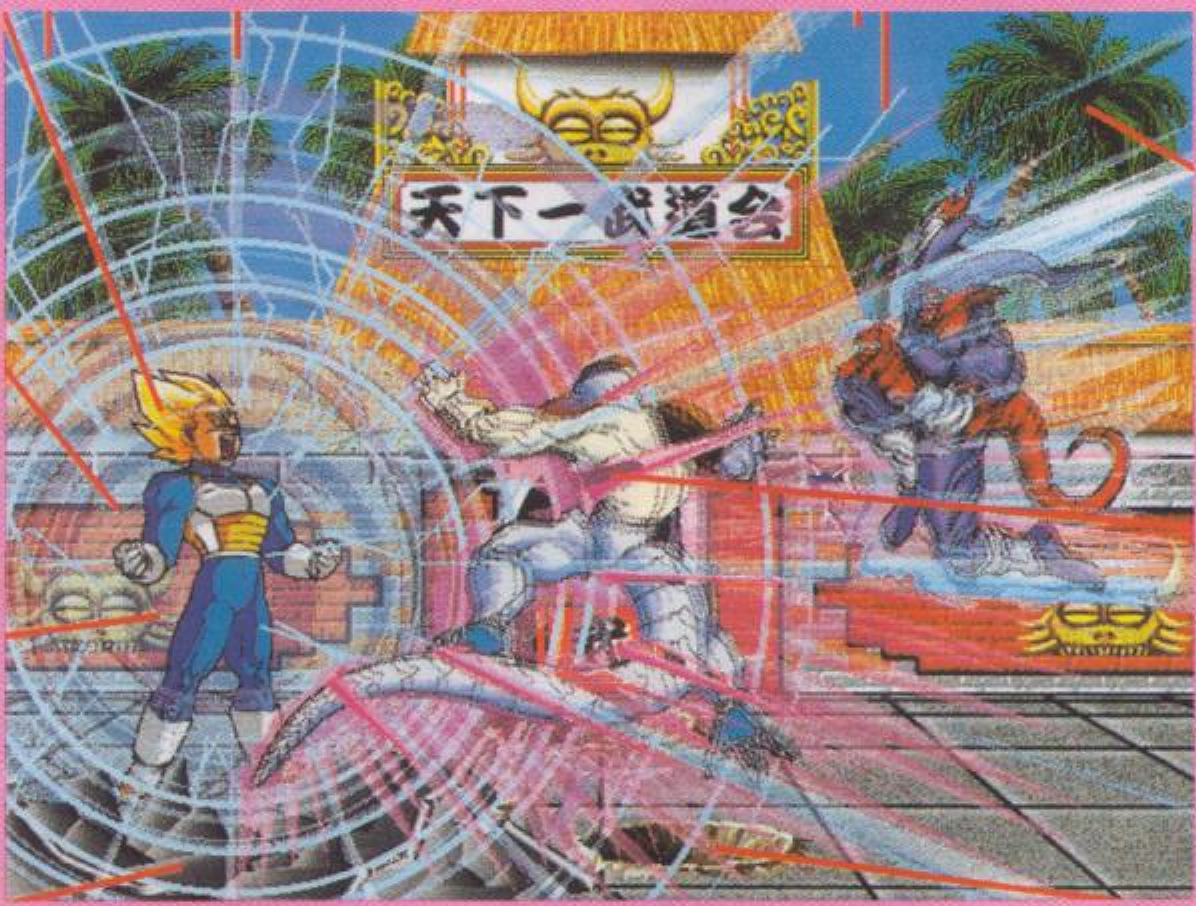
ICE NAMES	近身→←+P+K+G
BLANK STEINER	↓+P+K+G
SHOULDER THROUGH	近身↓←+P+G

特殊前冲攻击

RUNNING TACKLE	前冲中P+G
DUSH COIN	前冲中K+G

（未完待续）





◀象原子爆裂、象天崩地裂，It's cool!

▶看左方的工具栏，很专业吧！再看下方的各种图画，十分方便吧。



在新的世界中再次舞出龙珠的绝代风华！



▲战火纷飞的年代是要英雄出现的，你快快制造吧！

细心的读者一定会注意本刊自去年 10 月号始介绍的 BANDAI 和 APPLE 公司共同开发的 64 位主机吧，她已经于今年春季姗姗来迟，在日美仍夺得一定的市场。虽然她不是“纯种”的游戏机，但是她接驳电脑以及方便的 INTERNET 系统等等游戏机无以伦比的功能让普通的游戏机甚至是高质素的电脑也望尘莫及（当然有些言过其辞了吧！）。已有的 40 种软件以及将要发行的数十种软件中有 70%以上全是与教育知识有关的，但也不乏一些颇具游戏性的软件，例如《信长野望》、《SHOCK WAVE》等，现在介绍的就是大家熟悉的龙珠 Z！

▼人物及各种小效果的设定，很是复杂的。



此游戏不同于目前所有的龙珠游戏，是要你进行编辑、绘制的，是一款运用卡通版人物造型来进行自由描绘的特殊型游戏。与其说是游戏，不如说又是一款训练人们熟练掌握电脑绘图的软件。其中你可以将一些人物自由安插在画面中，实现在卡通中见不到的“梦之对决”！

从漫画卡通中得到的丰富素材使得场景达到 2000 点以上，这样在龙珠的世界中翱翔再也不是一句空话了；人物使用必杀技以及集气时壮观的画面也一一尽录，而且还是用 CG 描绘的，真是迫力满点啊！原创的 CG 也会登场啊，那种气氛会让你再次为是个“DB FANS”而骄傲的；还有更令人兴奋的就是最新的龙珠作品“龙珠 GT”(以小悟空、特兰克斯、新角色 PAN、机器人等为主角的最新龙珠系列卡通作品)中的人物也收录其中。



▲“GT”登场，笑颜开啊！



▲七颗龙珠勾织出的传奇。

▼活用了放大、缩小、反转功能的画面。



相信熟悉电脑图形软件的朋友拿到她一定会很快整理出头绪，不熟悉的朋友也不要着急呀，聪明的你是不会被她难到的，对吗？PINPIN 在国内好象还极为稀少，比 PC－FX 的拥有量还少，可以说是……，不过“面包会有的”！



机种 ARC
厂商 CAPCOM
类型 ACT



◀来自不同星系的怪兽战士。

星域斗士

CAPCOM 移师 3D 格斗世界第一作



▲样子不象善主。



▶这位凶狠的家伙名字原来叫做“Saturn”（土星）。

▼看这把光剑很象《星球大战》中的吧。





▲“原子进攻大逆转”是扭转战局的胜利之钥。

◀姿势很帅的“原子倒退大逆转”。



在浩瀚的宇宙中进行这宿命之旅

格斗游戏的“天尊”级厂家——CAPCOM 终于也加入 3D 格斗的阵营了，此次推出的此款名为“星域斗士”的 3D 对战格斗大作悄悄上世，相信过不久次世代的某个机种就会移植的吧，WE WISH！



看，JUNE 的连续必杀技，很酷吧！

游戏共有包括机器人、宇宙人及恐龙等 10 名人物(?)登场，会有隐藏人物吧。同以往格斗游戏一样，可以使出攻击组合连续技，不会象《铁拳 2》般也拥有令人生畏的十连技吧！另外象超必杀技一样可以使出所谓的“原子进攻大逆转”、“原子倒退大逆转”的必杀奥义。在血格下方有一个必杀槽，看见了吗?这也是此游戏中的两大新系统。其中前者是属于进攻型的技巧，可随意打出 5 段连续攻击，后者是对对手武器进行反击的反击技。这样你可以根据自己的“属性”来决定如何“处置”对手了。

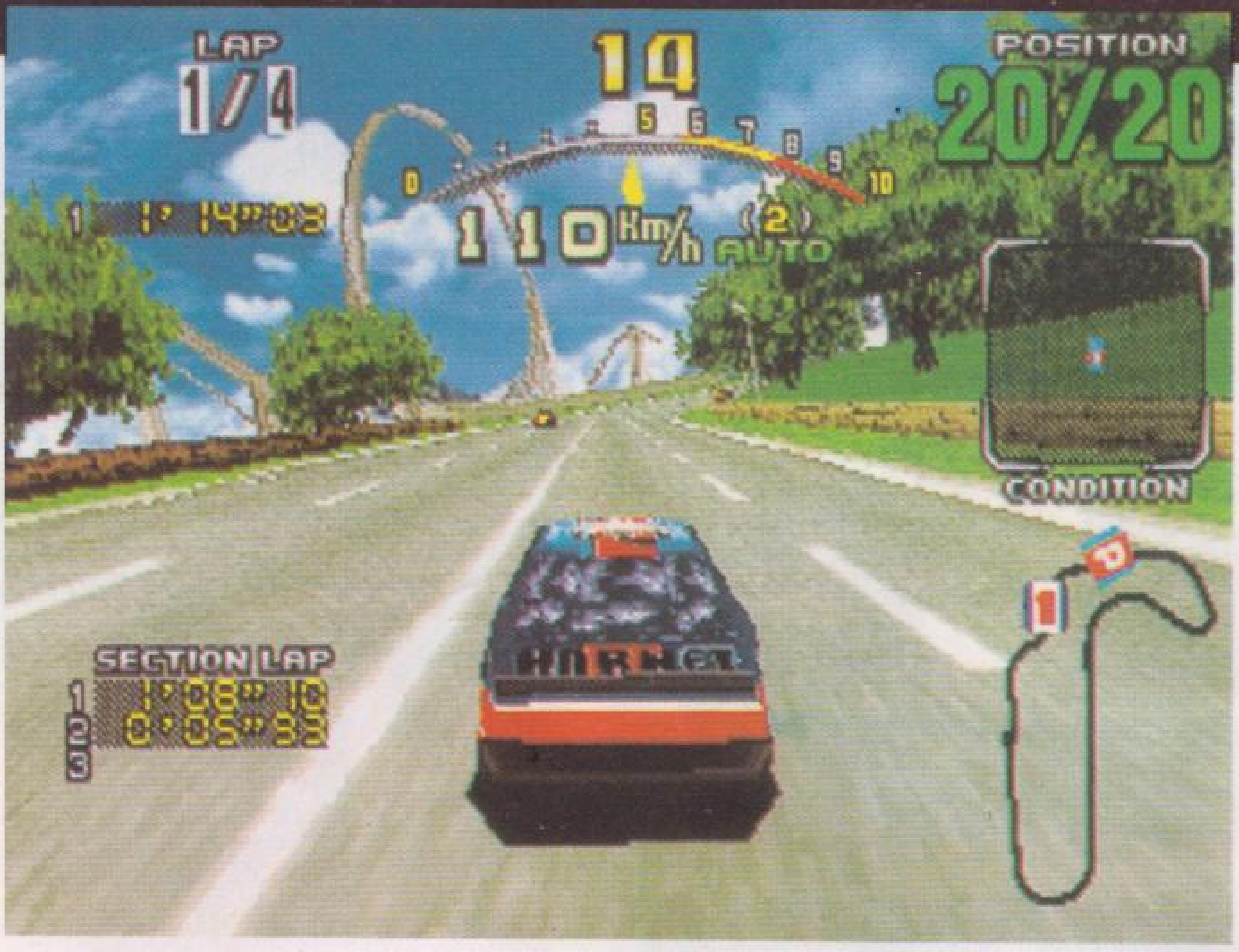
好象目前市面上的 3D 格斗游戏以《VR 战士》和《铁拳》为两大“流派”，SEGA VS NAMCO，不知 CAPCOM 是否也要插上腿，RPG 老大哥史克威尔前不久在 PS 上作的《TOBAL NO.1》，目前已是战国乱世，不知 CAPCOM 这位以《街霸》扬名天下的商家会不会一跃成为乱世霸主呢?

总之，这款游戏或许会在业界激起万丈波澜，但也要等到它面世后才知道……

梦游美国

~巡回版~

SS	厂商 SEGA	媒体 CD－ROM
	类型 RAC	发售日 预定 11 月发售

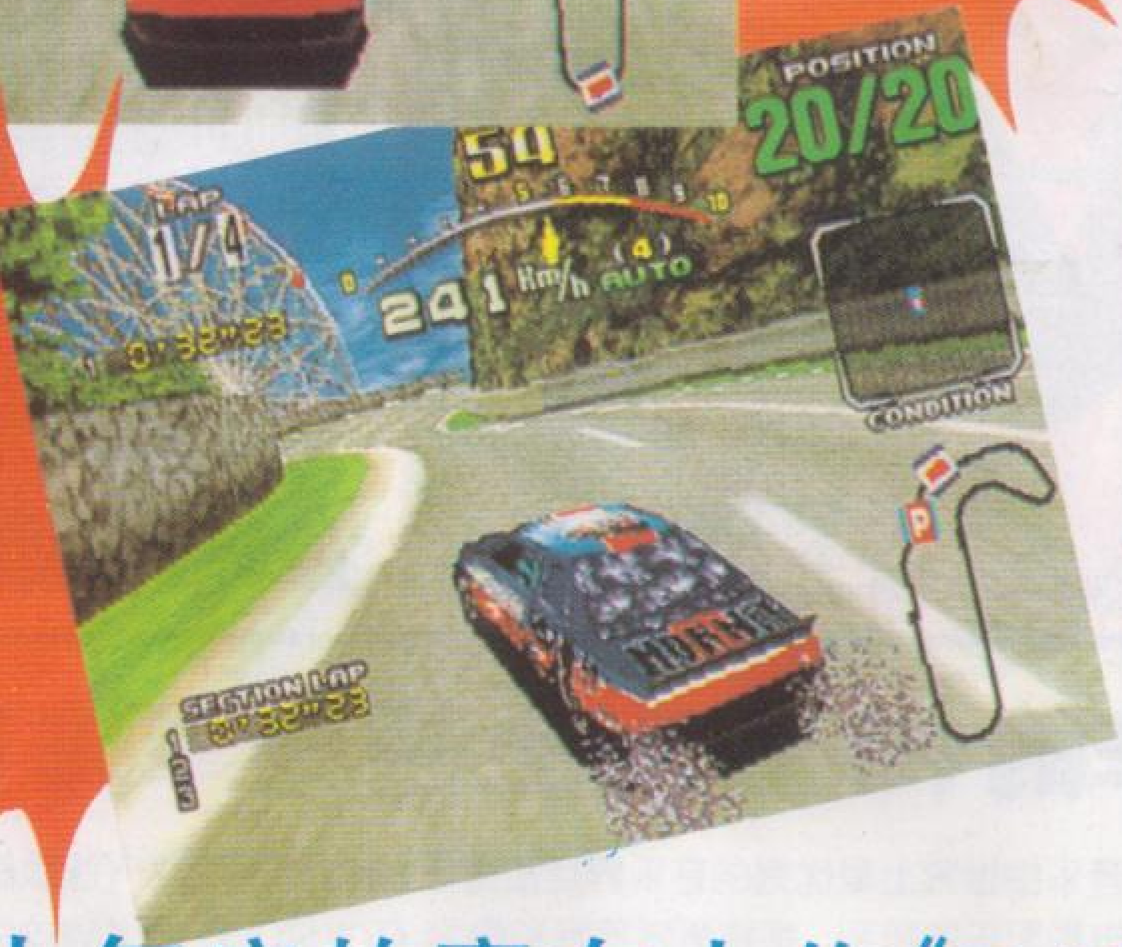




远方的景色清晰可辨！



▲游戏是可以进行对战的，就可以与朋友一争高下了。



去夺取最好的成绩吧！

随土星主机一同发卖的著名街机赛车游戏《DAYTONA USA》将在土星上制作全新版本——巡回版，而参与制作的还有移植《世嘉拉力》的制作小组，相信这次的巡回版会再次掀起 SATURN FANS 们对狂飚的热爱的。

巡回版中仍保留了原作中的三条赛道，并又加入了一条全新的赛道和新的赛车，并为新赛道新作了两首 BGM 及更细致的音效模拟。据开发人员讲：由于在移植《世嘉拉力》时掌握了新的技术，这次的巡回版就做到了完全移植，前作每秒为 20 帧，这次达到了每秒 30 帧，使流畅度与街机无异。

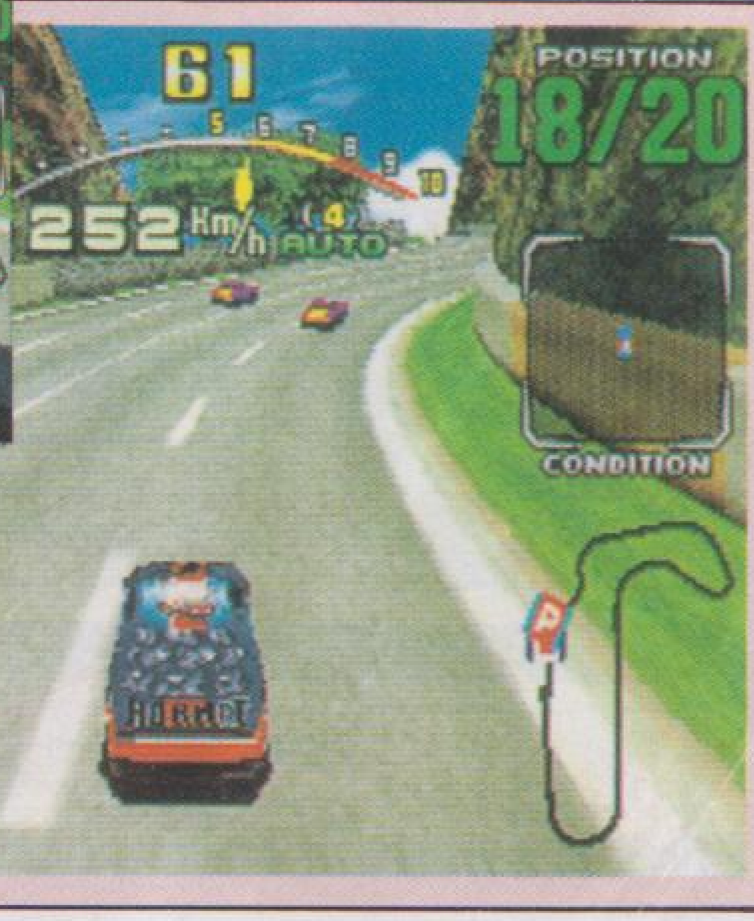
这款十分完美地模拟公路赛车的游戏，将会成为土星光环下又一颗耀眼的明星。

超人气度的赛车大作《DAYTONA USA》全新登场！









仍有四种视点变换

GRANDIA







机种 SS
厂商 GAME ARTS
类型 RPG
媒体 CD-ROM 2 枚
发售日　预定 97 年春

冒险的年轻人







△杰斯汀

拿着父亲的遗物展开冒险，是个精力充沛的热血少年，性格单纯和善，虽然对冒险这类事情非常热衷，更投入全部身心去进行，但往往对事物不去深入思考，这也算是他的缺点吧！

△菲娜

住在新大陆上新巴姆街的冒险家，表面上活泼可爱的她，却已经是冒险者协会的会员了，并且是协会中最优秀的一员。平时经常可以听到她爽朗的笑声，大家都很喜欢她。

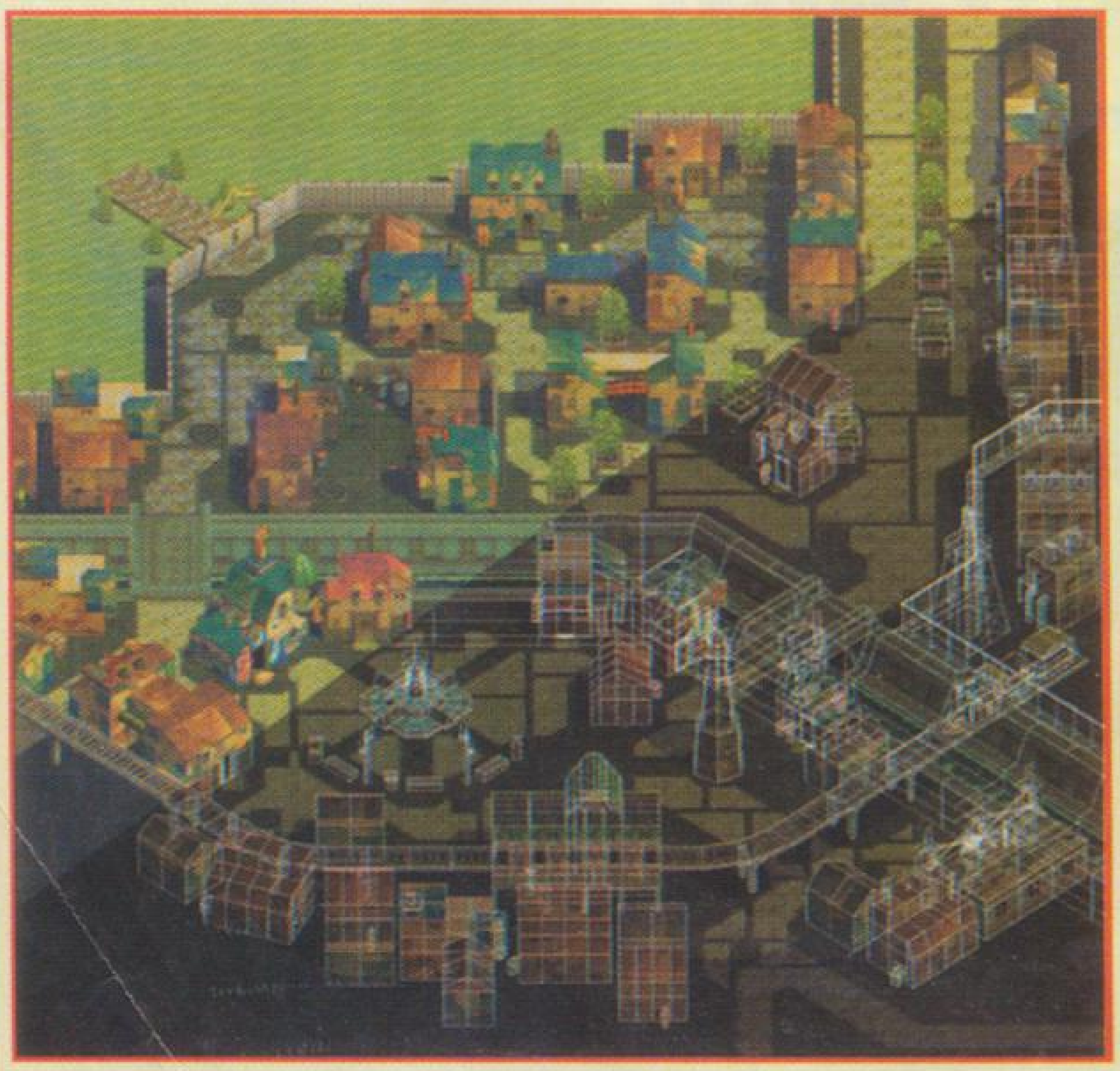
GRAND

是的，任何语言的描
呈现给大家，因为语言是
一隅，就有象这个故事中的
那样生活……
“冒险时代已经一去不
汀却能够这样回答——
“啊—，终于看到啦！
眼中所见并非都是真实的
从小就失去双亲的杰
一人，所以他热爱冒险。他



的古代安休尔文明之谜解
有一天，杰斯汀同博
面的萨尔特遗迹进行了实
格莱尔军突然占领了萨尔
文明。这次实地考查，就
杰斯汀安排的。
没想到在考查萨尔特
的妹妹，两人都非常高兴
开始了。
命运的齿轮正静静地
了吗……

总共 150 人参与制作的 RPG 史上超豪华阵容



●音乐由世界上最优秀的音乐界巨匠担任，其中包括曾为《侏罗纪公园》及《T
电影配乐的凯利·莱特斯特罗姆和曾为《TOY STORY》及《MISSION：IMPOSSBL
电影配乐的汤姆·梅尔斯。
●人物设定由曾为 SFC 的 RPG《神剑天下》作人物设定的草剪琢仁担任。
●世界设定由曾制作剧场版动画《维娜丝战记》的小林治担任。
●游戏动画由曾制作剧场版动画《AKIRA》的本谷利明担任。
●片头三维动画由日本最优秀的三维动画制作者——被称为日本 CG 界重镇的
村卓担任。
●游戏总监督由 GAME ARTS 的宫路武担任。GAME ARTS 素以尖端技术著称，而
路武更从事 3D POLYGON 的 CG 技术 13 年之久。





-STORY-

不会完全将这个伟大的冒险
失去光辉的。也许在世界的
公杰斯汀一样的人正在同他

。”大人们常这样说，可杰斯

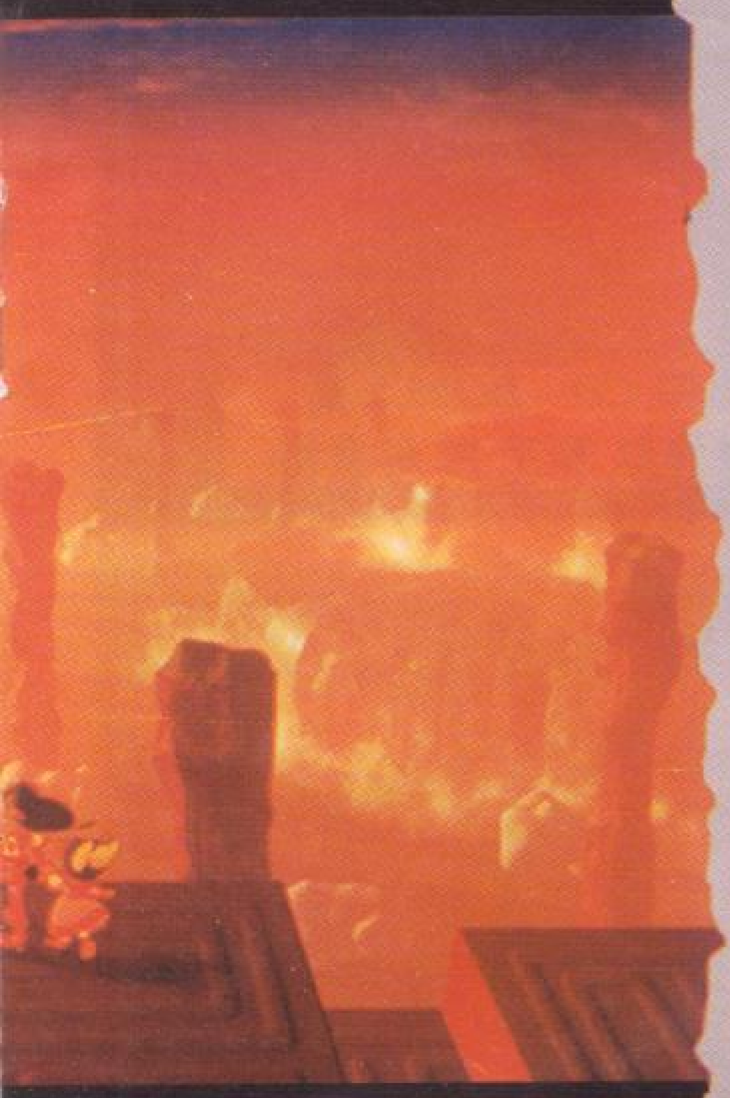
大冒险行动将要展开，人们

今年已经 14 岁了，因为独身
想就是要将新大陆艾林西亚









的馆长一起，对位于巴姆街北
查。在这不久之前，军事组织
迹，并且正在挖掘古代安休尔
长为对古代文明十分感兴趣的

时，杰斯汀遇到了自小就失散
斯汀也感觉到真正的冒险已经

静地转动着，你听到它的声音

格莱尔军事组织







△缪伦大佐

外表十分酷的美男子，非常的
高傲，从不与别人合作，喜欢自行其
事。他的副官琳对他暗恋已久。在巴
姆街北面的萨尔特遗迹中与杰斯汀
初次见面，这就是命运的安排吧！

△琳中尉

是缪伦大佐的副官，正在负责
格莱尔军事组织秘密的计划，是特
别的持行官。虽是女性，但却天生
军人的性格，刚毅、果断、坚强，
兵们都十分爱戴这位女军官。

格兰蒂亚传说









●**十分丰富的角色动作使真实感十足**

人物有数十种多姿多彩的动作，以及数百种表情，就构成《GRANDIA》世界中的人物，象这样细致的人物刻划恐怕是 RPG 史上、乃至游戏史上绝无仅有的吧！

●**动作与指令结合的真实时间战斗系统**

简单的指令供你选择，“比格斗游戏还好”的真实时间制的战斗系统，是可以让你充分得到快感的“究极”战斗系统。在全员同时战斗的情况下，同伙既会给你帮助也会防碍你的行动，战略性非常高。

●**压倒的存在感！充满 POLYGON 的世界**

游戏的世界完全由实时 POLYGON 所组成多重立体的背景、三维可动的障碍会让游戏者在游戏的冒险世界中体验那压倒性的存在感。

Dの食卓2

在 3DO 主机上不多的大人气作品中，《D 之食卓》可谓是它的支柱游戏了。《D》及其制作公司 WARP 和胖胖的蓄长发的社长饭野贤治为游戏界提供的话题远不止游戏的精采，而在 M2 主机还未推出的今天，饭野坚持要在他所认为的最强主机上制作《D 之食卓 2》，就又让人们感觉到他的与众不同。



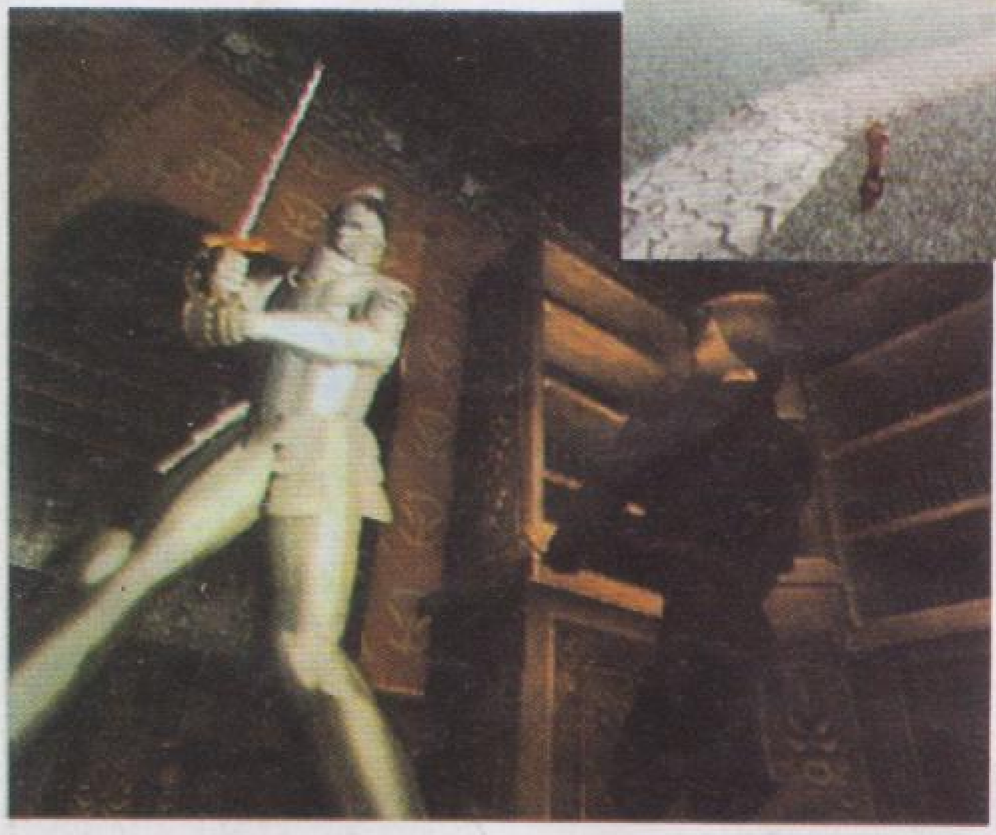
M2	厂商 WARP	媒体 CD－ROM 2 枚
	类型 AVG	发售日 预定 97 年发售

游戏为前作的接续，叙述正怀孕的前作女主角劳拉在乘飞机去罗马尼亚的途中，突遭神秘事件，来到了中世纪的欧洲，而卷入了一场公爵与恶魔的邪恶交易当中……本作的主角少年就是劳拉的儿子，他所担负的命运的安排是游戏的主线。

游戏中参人了许多动作游戏的要素，游戏者要通过 M2 的具有模拟输入功能的手柄来操纵主角用手中的剑同敌人战斗。



▶在广阔的庭园中漫步，周围弥漫着很稀的白雾。



◀在古堡中与敌人战斗，要想打赢就要能熟练操作那有特殊机能的手柄。

雕像非常逼真！





当走近时可看到石像制作得十分逼真，尤其是投射在上面的光线使人感觉它就是一尊真的石雕。M2 主机的这种与现实同样的光源处理机能将使游戏具有真实度很高的画面效果。

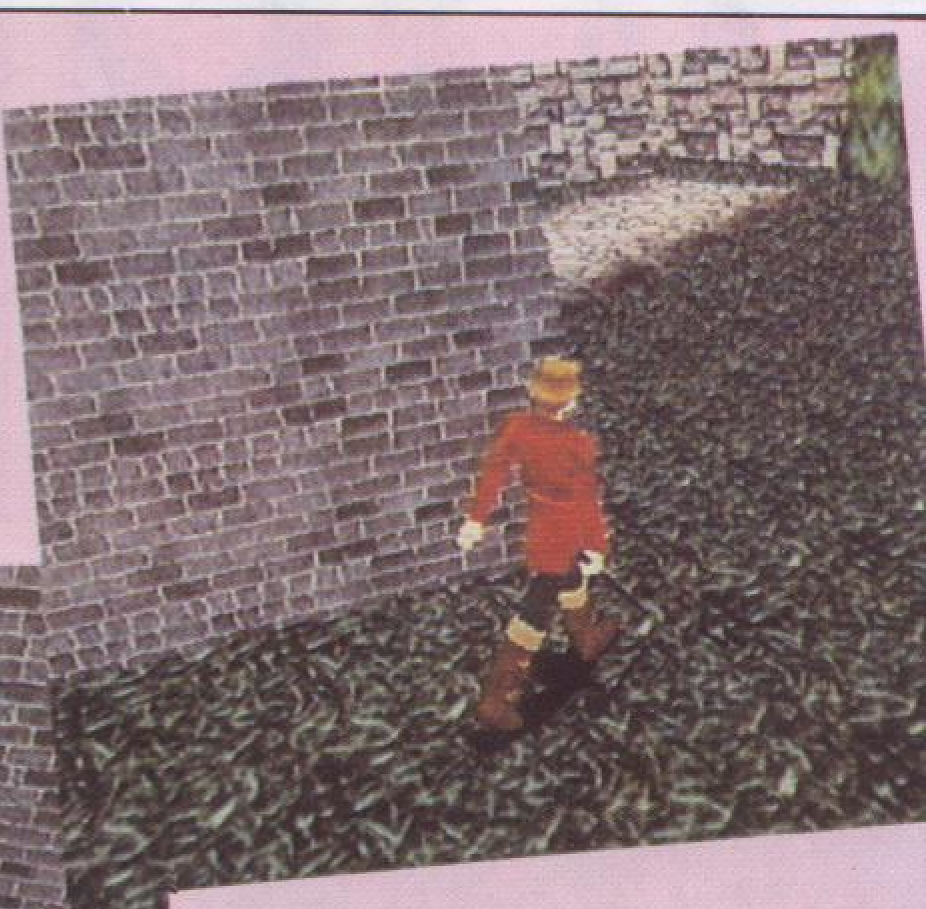
广受期待的大人气作品的续作推于 M2 上推出！

自由变换视点

以下是主角在庭园中行走的连续画面，从这些画面中可以看出游戏中的视点会随时变换的。



▼随着主角的行走，视点自动地切换着，而主角及周围物体的影子也随之变换。





▲主角以远处走来，通过模拟输入你可以随意走动。

▲周围有许多茂密的大树，M2 的新技术可以使背后的景色从树叶间的空隙中让玩者看到。



▲从上面可以看出 3DO 在吃够机能不足的亏之后，可在硬件上下了一番功夫的。

全新搭配 立即拥有

信心保证
一年免费保修

特价批发
欢迎查询





游戏の星主机＋32M 超霸磁碟机＋双手柄、双火牛、AV 线（保修一年）

全套建议零售价人民币 1390 元



零售价人民币 190 元





4M GB 可录卡，永久记忆直接插在超霸磁碟机上复录，以极低费用玩齐 GB 全部游戏（可擦写十万次）

- 出厂 32M 游戏记忆体，可扩至 128M
- 可直接与电脑连接，传送光碟游戏
- 内置无间断即时储存游戏功能
- 内置 DSP IC 可玩解码游戏

- 兼容博士、霸王、玩齐 SF 全部游戏
- 全新版本，可玩 GB 全部游戏
- 可随时在玩 Game 途中即时记忆
- 全新（自动金手指功能）内藏修改密码

代理：广东华潮电子有限公司
经销：广州华峰电脑部
　　　成都华峰电脑公司

地址：广州市西堤二马路 8 号南太日用工业品批发市场 A012-2
电话：(020) 84445633 81886847 转 A012-2
　　　1305177107 1392727710
传真：(020) 84445633 81870668



时间是你的武器
历史是你的战场
80种狠毒的敌人
动作与冒险结合
逼真的动作
华丽的场景
5种难度
45种致命武器
时空游侠



COMMAND & CONQUER
RED ALERT
中士A：警报！红色警报！！敌人入侵！
中士B：嘿！乔，什么时间了？
下士A：1332小时，头儿！
列兵A：嘿！就是这儿啦！！
列兵B：咱们从右边突入如何？
列兵C：天哪！我想他们会杀了我！
列兵D：该死！！上面怎么不多给点儿人！！
OPTIONS
红色警报年底全球引发

游戏制作入门(九)

STEP BY STEP

LV=9 HP=91 MP=88 文/魔法师

Hi,大家好,又见面了,上回还了解吧,接着再讲讲开始具体制作某 GAME 之前在程序方面所要了解和工作的。

首先,大家要准备好各种工具。其中一部分是指各软件公司所制成的现成软件,主要是图象方面的,ANIMATOR、Photoshop、3DS 等等啦,还有一部分共享的函数,像 C 的播放 MIDI,WinG 之类的。而在这些之外,也是最重要的部分则需要 GAME FANS 中程式方面 level 较高者自己构造,这些工具在有规模的软件公司中是由技术部包工的,FANS 只好自己动手了。

包括哪些方面的工具呢?

首先,是图象显示,也是初学者最难作好的方面。关于 sprit、卷轴、特殊效果(放缩、变形,淡入淡出等等)的函数、子程序要一开始就准备好。什么?具体怎么编?上街买本书去吧,现在关于图象显示的书很多,内容与为 GAME 准备的函数制作有不少关联。还有更好的,不少书冠着"某某图像×××"的大名,打开一看,就是用 C 实现电玩嘛!有点夸张。像勇者一样去调查吧。

其次是汉字,这也是 PC 的优势之一。在 Window 下偷懒者尽可以用中文 Windows 或某外挂,在说明书上注明"需在中文 Windows 下运行"。而在 MS 的 DOS 下又如何办?只有一条路:自制字库。很烦的。

首先,要了解什么是"中文内码"。英文的文字与 ASCII 码相对应,以文字符号自身之编码值为代表进行文字显示,中文系统也大致相同,选取一些常用的中文字编号来进行文字显示,这就是所谓的"中文内码"。常见的有 CC-DOS 的 GB 码(和 GAME BOY 无关)和台湾的 BIG—5 码。中文系统采用图形模式来表达复杂的中文字,而在图形模式中,最常见的就是点阵模式。

FANS 制作 GAME,了解点阵汉字就足够了。矢量汉字?要求太高了吧,本人还没有见过游戏中使用大量矢量汉字的。但问题是:如何在不进入中文系统的状态下显示中文?

程式 A:"没有 CC-DOS,没有中文 Windows,我们自己画!"对,只有自己"画"。嘿,那位吐白沫了的美工您别误会,不是让你用 ANIMATOR 自己画啦!这样烦的事应交给具有老牛一样的品质的机器去作嘛。原理与英文字体是相同的,英文字体是根据每位的"on"和"off"状态表示线体,我们中文也相同的以位状态表示中文的点阵。中文字太多了,总不能把 CC-DOS 的字库都搬来吧,所以要按照需要构造自己的字库。

首先,要建立自己的文档(包括对话、旁白……)。然后用程式实现以下步骤:

逐次读文档中汉字的编码(GB 码或 BIG 码),一个汉字是 2 个字节,然后根据编码在字库中通过计算找到该汉字数据所在地,将该数据存入自己的字库,并将该汉字在自己字库中的位置,也就是自己字库中汉字的编码存入另一个新的文件,于是,自己的字库就制成了!哈哈哈……喔!对了,别忘了在函数中加上判断是否有重复的语句。呼,OK,中文是可以实现了。



▲这是 16×16 点阵的汉字"大"。

什么?艺术字体?要体现自己独特风格的艺术字体,只能自己用 ANI MATOR 来了,嘿,嘿嘿,那位美工您别又吐白沫了。图象化的字体用表示图象的方式去表示就好了。玩家是否见过在没有 DOS-V 下的日文游戏中的日文式中国字?对了,那就是图像,而不是日文字库下的字体。

下面说说中文处理的小技,虽不属于制作 GAME 的前期准备,但是对 FANS 是有好处的,顺便说说吧。一般在 320×200 左右分辨率下的游戏中,汉字一般是 16×16 点阵的简体和繁体。

由于字体相对整屏较大,对话时并列显示一般不宜超过三行,否则会与背景图像和人物肖像争主次,使视觉上没有重点。而且就中文简体而言,由于过份简单,视觉效果不佳。

处理的方法可以是在字主体上加多色彩层次,在字底加上深的同色系阴影,还有就是在对话框的背景材质上作文章,使中文简体看起来不过份单薄。在高分辨率下,一般是 640×480,中文的处理不应过小,现在市场上所出售的中文 GAME 没有一款在这方面作的好(笔者看来),都过份

游戏制作入门

小，大多是为了方便而从原有大字库取到 24×24 和 32×32 的汉字。

无论分辨率是多少，都要注意汉字与整屏的比例，还有行与行，列与列之间的间距，不要让玩家感到是一团××。笔者认为这方面日本的 VIDEO GAME 是作得很不错的，电脑玩家不妨去看看日本 RPG(不是指 PC98) 中对话汉字的大小，行距和列距。

ok，ok，都快跑得没影了。go on，go on，接着前期准备的话题。

中文是被解决掉了，然后嘛，是与 GAME 制作更为接近的地图形成系统，可以说是很重要的。实现地图有 2 种方式：利用整体图象和利用图素拼接，各有利弊吧，不过笔者倾向后者。

整体图象的应用，就是将每一片地图作成一个 *.* 的文件，地图数据另存一个文件，使用时将图象与数据配套。优点是美工绘图时方便直观，但是用整图存储很占空间，运行游戏时则会占过多的内存，而且较容易被乐于修改的游戏者换汤换药。图素拼接嘛，是普遍的作法。看看例子吧。图素，在前面某回图象的介绍中已经讲过了，各种各样的图素组合在一起构成自己的图素库，而地图数据则记录该图素在图素库中的位置和属性，在运行游戏时按需拼成地图，本质上与汉字与自己的汉字库差不多。

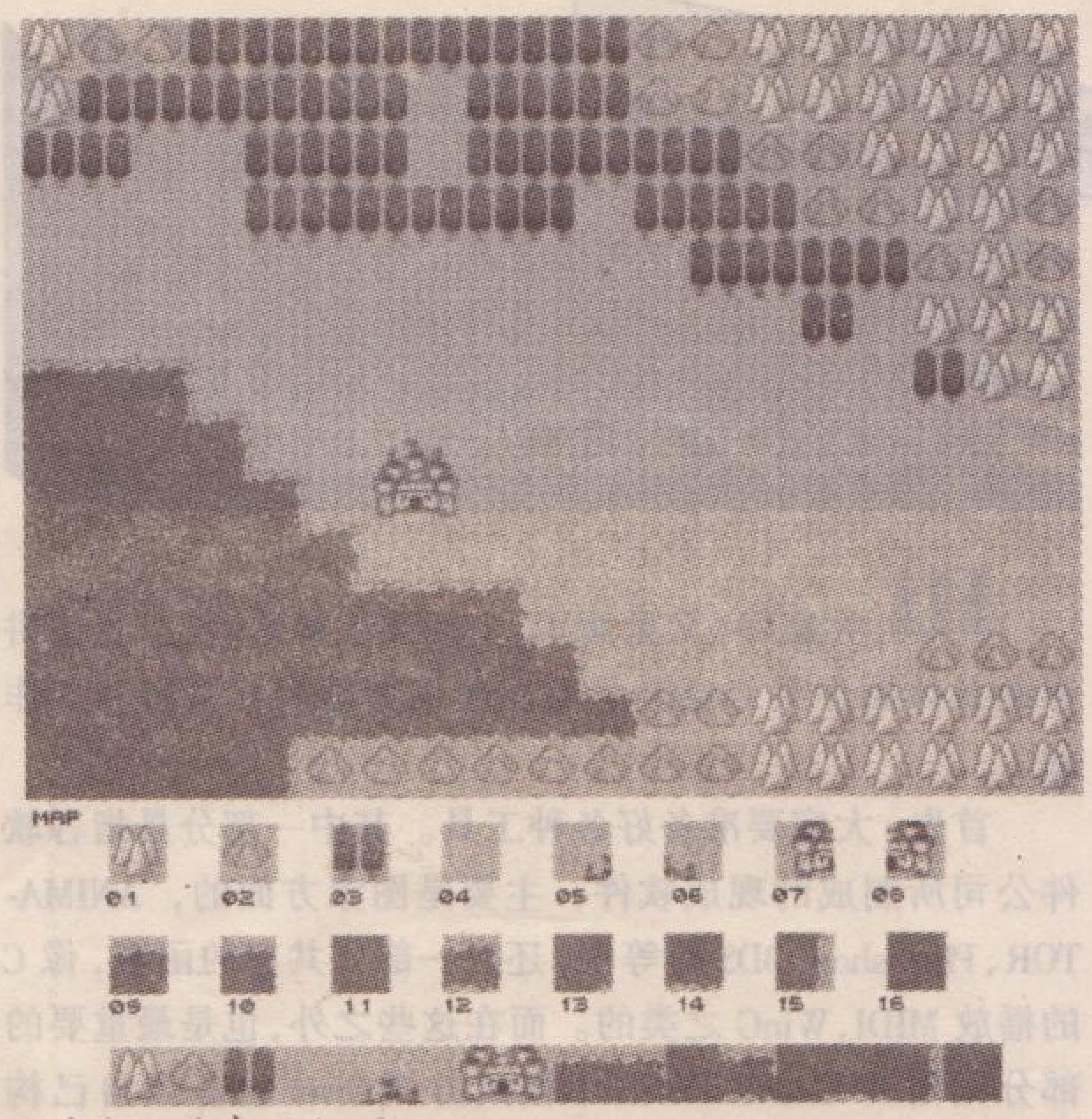
看右上图，这些是地图数据、图素库和其编码。利用图素的好处是方法正统，占硬盘少，因为地图中图素重复性很大，还有运行游戏时节约内存，不易被修改。当然，如果您要表示自己的游戏是某某 M 的大容量，不妨用整图的方式，面子上很什么嘛。

再传 FANS 个小技，图素库是不必用 ANIMATOR 等软件自己作的，美工们自可以放心的去做整图，让程序员去编一个地图图素库和数据自动形成的小工具，按美工所定的图素大小（20×20 或其他）对 n 个整图逐一检索，形成文件。美工们头痛的事就要交给程序员手下的机器嘛，真理？真理！

地图工具也 ok 了，接这是叮叮当当的音乐和音效。好的游戏音乐和音效是非常重要的。(某编：废话。)FANS 要作 GAME 要有块中上等声长，合适的软件有 Windoos 下的 Music Time，Cakewalk……，都可以生成 MIDI 文件，音效用 Wave studio 可能凑和吧。找个麦克风，招集好友们，将人语和“怪兽的叫声”加入游戏之中！音乐方面本人有兴趣但不在行，玩友如有该方面 level 高者，Help me！互通有无。

剩下的时间，闲谈一下。本人作这“一场游戏一场梦”也有一段时间了，不过魔法师还有些迷迷糊糊的。大家对这场梦是否有兴趣，想了解些什么，具体一些的，给我一个梦的方向，好嘛？

看了上海交大电玩专业（实际不是这个名字啦），真想去学一些正统的法术。哪位同我一起升级呀？



对应矩阵表示如下：

01 02 02 03 03 03 03 03 03 03 03 02 02 01 01 01 01 01 01 01 03 03 ……

⋯⋯

下回见吧，快跑，快跑……　　责编 H·MAN

鞍山　益友

面向全国邮购换卡
无论在哪买的卡都能换
换卡费 5—10元
MD 卡应有尽有
FC 卡以文字卡为主
在本部买卡换卡赠原装大卡盒新电池
零配件整机一应俱全
小到导电胶大到超任套机，次世代
随行就势，价格合理
批发韩国空白磁盘 2元，10张起邮邮费 10元/次
样盘 3元超任游戏，PC 游戏目录任选
拷好超任游戏，4元一张，10张邮费 5元
20张起免收邮资，50张起 3元，免收邮资
新 PC 游戏 4.5元/张，10起邮费 5元/次
20张起免收邮资，50张起 3元，免收邮资
大量回收游戏机，世嘉游戏卡
欢迎索换卡价格表 2元一份
须自备写清地址，贴好邮票的回邮信封，缺一不可。
此广告长年有效

地址：鞍山市立山区太平 158 栋 9 号
邮编：114033　　联系人：王恩超
电话：(0412)6411210



每月一文

这次不多说什么了，上来就切入正题。

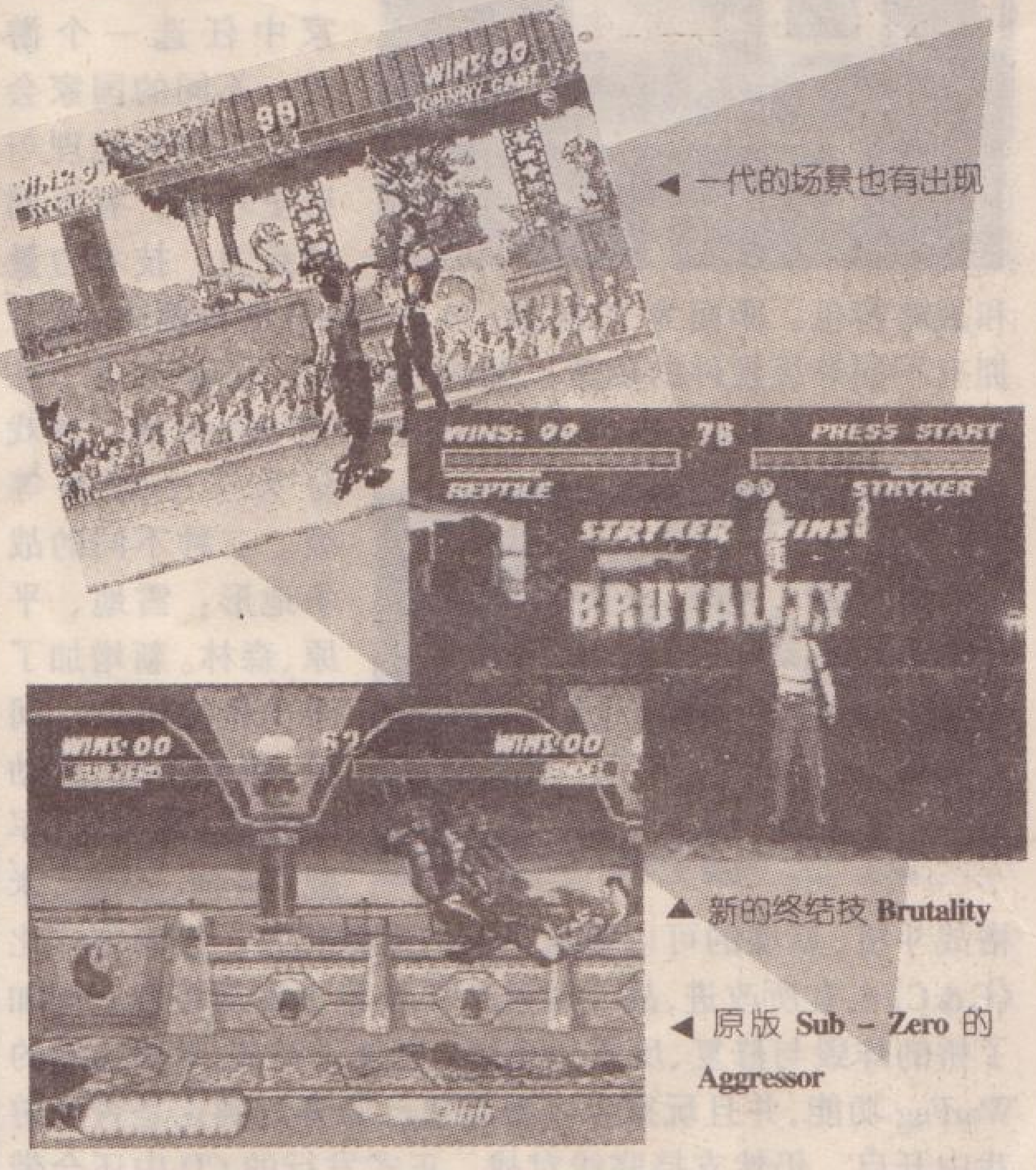
《真人快打》系列是美版格斗游戏的经典，由于其出招方式与众不同，加之是真人扮演，与大家所熟悉的格斗游戏风格不大一样，所以有很多玩家不喜欢这个系列的游戏。不过本人是个不折不扣的 MK 迷，虽然玩得不怎么样，但对 MK 系列的故事与人物十分有研究。今年年初推出的《UMK3》因为一些原因，将不会推出 PC 版了，不要伤心，好消息在后面。MK 系列新的作品《Mortal KombatTrilogy》(《真人快打三部曲》，以下简称《MKT》)目前预定 12 月 23 日发行 PC 版。



▲ Baraka VS Johnny Cage


▲ Nintendo64 版 MKT 的选人画面

《MKT》并不是将前四个作品放在一张 CD－ROM 上就叫“三部曲”的，而是将前四个作品中的所有人物、场景放入一个游戏中。在《MKT》中，玩家将可以选用 32 名人物，除 MK3 中的人物外，还包括未在 MK3 及 UMK3 中出现的 Rayden、Johnny Cage、Baraka，新的忍者 Rain、Ermac，未在 MK3 中出现的 Scorpion、Reptile、Kitana、Mileena、Jade，前四作中的四位大魔头，还有一代造型的 Kano、忍者装的 Sub－Zero、人类版的 Smoke、二代中的隐藏对手 Noob Saibot，还有一名新的隐藏人物。每位人物的基本招式与以前没有什么太大的变化，少数人物的终结做了一些改变，不过每人都多了一种新的终结技－－Brutality。这种新的终结技用我们熟悉的话来说就是“乱舞”，使出后胜者对败者一通乱舞连击。这种新的终结技虽然不象以前的终结技那样让人觉得新鲜有趣，但感觉非常的过瘾。在《MKT》中还新加入了“Aggressor”蓄力槽。蓄力槽位于屏幕下方，原本是空的，但是随着气力的增长，“AGGRESSOR”的字样会一点点长出来，当气力蓄满时会闪光，这时使出激发 aggressor 的招式，人物的攻击力会提升，而且会带出残像（就象《街霸 ZERO 2》中使用“OC”那样），残像的颜色决定于人物服装的颜色。不过 Aggressor 的使用只有 7 到 10 秒钟的时间。《MKT》中的场景包括了前作中的所有场景，许多一代中制作得比较差一点的场景这些都重新制作了，颜色与细致度方面都有所提高。新的隐藏人物 Chameleon 比较有意



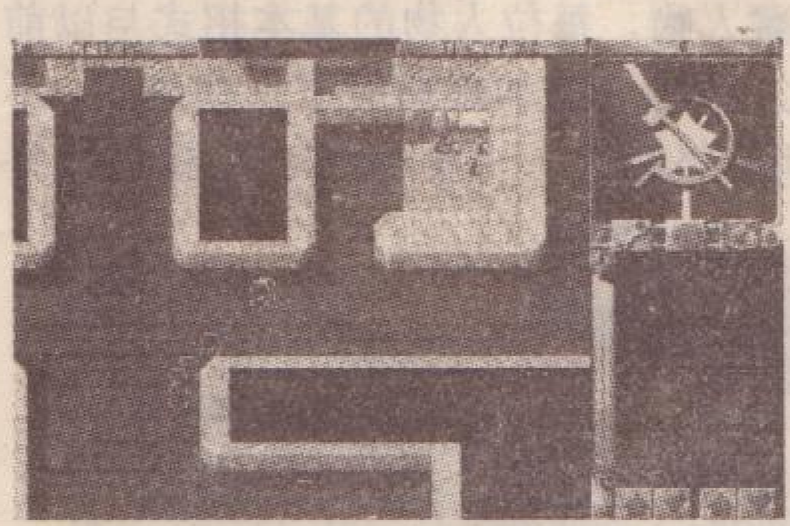
◀ 一代的场景也有出现

▲ 新的终结技 Brutality

◀ 原版 Sub－Zero 的 Aggressor

思。这是一个外型有点半透明的忍者，特点是会变身为其他的忍者。在 PS 版中，Chameleon 是男性忍者，会变身成其他的男性忍者，而在 N64 版中这位忍者则是女性忍者，叫做 Khameleon，会变身成其他的女性忍者。PC 版中出场的将是 Chameleon。PC 版的《MKT》将是 WIN95 版的，而且三代中的联线对战的功能还会有，相信借助 Direct Play 的威力将会更完善。那么 PC 版的移植度会有多高呢？MK 系列制作组的 Ed Boon 说："由于 PC 版的工作还没有完成，现在还不好说，但可以确定的是至少是和 PS 版的一样"。另外，Ed Boon 还透露 MK4 将会是 3D 的，真人的形象以一种名为 Voodoo Skin 的技术贴图于 Polygon 上，预定明年 3 月上市。

关于《Red Alert》(《红色警报》，以下简称《RA》)，国内的谣传很多，有说《RA》是《C&C》二代的，有说《RA》已经上市的，有说《RA》将是 4CD 的。本人从内部渠道搞到了一些可靠消息，下面就向大家报告一下。《RA》的故事背景相信大家早有所耳闻了，玩家可以从两大阵营，5 到 7 个国家中任选一个游戏，不同的国家会因为不同的地理与历史环境，有不同的兵力、技术力量和战略特色。



画面为 320X200 与 640X480 两种模式，适合拥有不同等级硬件的玩家。战场的地图比《C&C》大，在《C&C》中，地图是 64X64 的，而《RA》中是 96X96 的。游戏分为三个难易等级。三种不同的战争地形：雪地、平原、森林。新增加了不少作战单位：间谍、爆破小组、移动的雷达、潜水艇、军舰、猎狗、小偷、米格战斗机、新型的可以运送车辆的运输机等。



控制方式比《C&C》也有所改进，战斗时各个单位将更容易控制。增加了桥的炸毁与修复、反雷达系统。增加了类似《WarCraft》的 WarFog 功能，并且玩家可以根据自己的喜好确定是否在游戏中开启。仍然支持联线对战。正式发行的 CD 中还会带有地图编辑器，让玩家自己设计关卡。游戏目前定为 2CD，包括大量 3D 动画和数字音乐音效。以上是关于《RA》的一些介绍，但是在还没有发行之前，有很多东西还是会改变的。游戏预定 11 月中旬上市。另据内部消息，如果顺利的话，《RA》将会在国内几乎同期上市，国内的玩家将有可能以 1XX 元的价格买到包装精美的中文手册的《RA》。

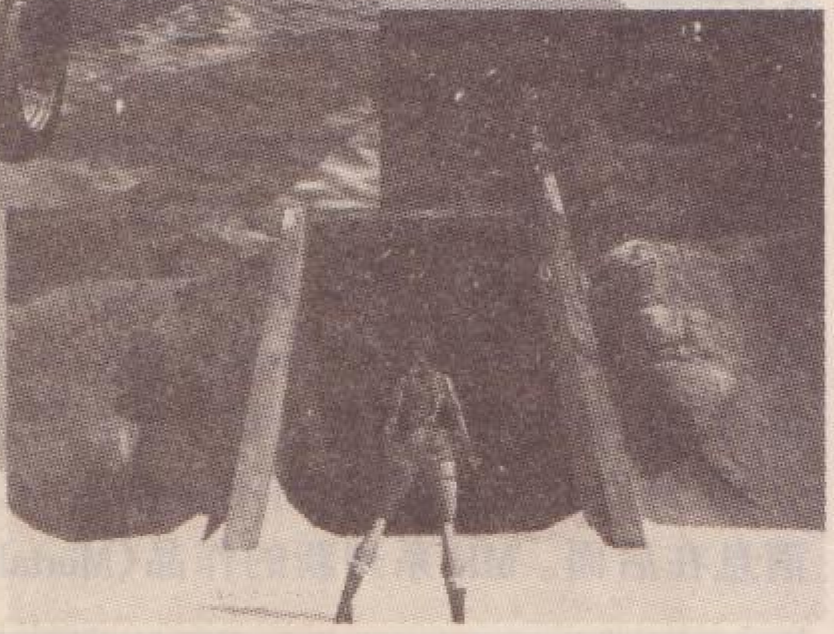
喜欢玩动作冒险游戏的话，将来你应该玩一玩 Domark 与 Edois 制作的《TombRaider》(《墓穴冒险者》，以下简称《TR》)。该游戏是一款 3D SVGA 的动作冒险游戏，也就是象《时空游侠》与《鬼屋魔影》那样的游戏。游戏的主角冒险女郎 Lara Croft，由于热爱冒险、机智果敢、身手不凡，被人们称为"印第安那珍"。她与奸商 Nalta 签定合约，一同去寻找古老文物 Scion 的三块碎片。为了寻找这些东西，Lara 必须在印加帝国的城市、古罗马的迷宫、埃及的废墟和亚特兰蒂斯的金字塔中冒险。在找到第一块碎片后，Lara 发现 Nalta 已经出卖了她，于是她必须只身冒险并且找出其中的秘密。在游戏初期，Lara 只有一只 .45 的手枪，不过在游戏中还会有诸如 Uzi、霰弹枪、手榴弹一类的武器。敌人基本上都是一些野兽，比如狮子、熊、巨鼠、恐龙、鳄鱼，也还有一些奇怪的人类和食人的植物等等。女主角 Lara 可是一名运动健将，什么跳高，翻筋斗，攀岩都是她的拿手好戏。她还会一个后空翻翻到在她身后不怀好意的狮子身后，然后给它从后面来一下子。游戏中还有在水中的冒险。Lara 必须在水中摒住呼吸，去探索某些秘密的出口或入口，但是一定要快，否则就会 GameOver 了。除了一些生物会对 Lara 造成威胁，游戏中还有许多机关陷井，如墙里飞出来的长矛啦，不小心踩到踏板引发的火球或是巨大的石球之类，玩家需要有高超的游戏技巧才能躲过。3D 冒险游戏还有一点比较讲究的就是动态镜头的运用，《TR》中的镜头就运用得非常出色。玩过《时空游侠》的朋友应该对该游戏中的镜头运用印象深刻吧，《TR》绝不比《时空游侠》逊色。这款游戏预定于 11 月上市。



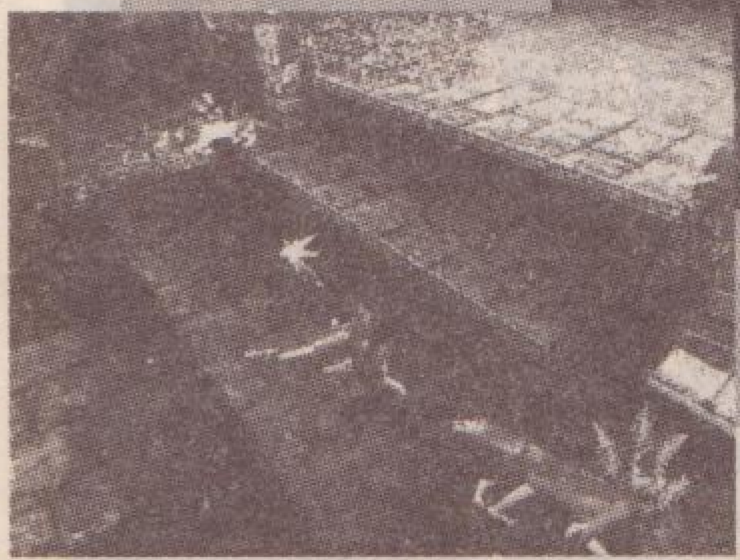


▲ 细腻的 3D 过场动画

▼ 独入虎穴



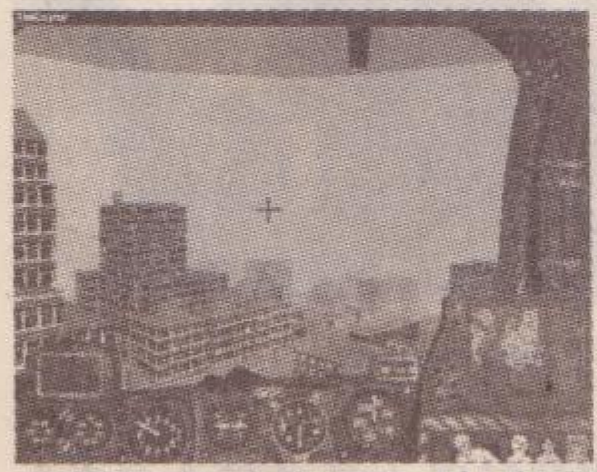
▼ 双枪战恶狼

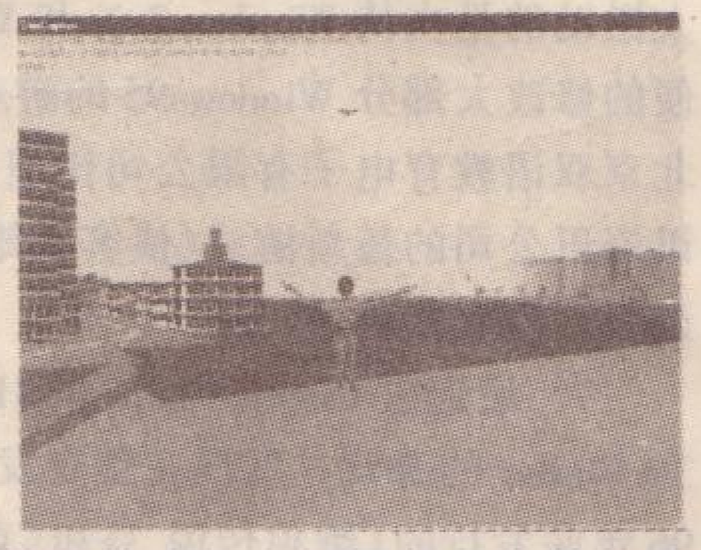




▲ 勇斗巨鳄

Maxis 公司以制作《模拟 XX》的游戏而闻名，什么《模拟城市》、《模拟小岛》等等。不过以前的这些作品都脱不出一个框框，就是玩家虽然在游戏中扮演如市长或是什么什么管理者的角色，但总是在一边发号施令、看看报表什么的。这次 Maxis 公司的新作《SimCopter》(《模拟直升机》以下简称《SC》) 跳出了这个框子。《SC》是一个 3D 的模拟游戏，玩家不再扮演行政管理级的人物，转而干起了服务行业。玩家要扮演的是城市中的直升机驾驶员，需要与市内的医院、警察局和消防队合作，一起解决一些突发事件。这些事件包括火警、伤病急救、交通事故、犯罪事件等等。对于一些犯罪事件，Maxis 公司说这些模拟的罪犯是有较高的智慧的，他们会做出一些意想不到的举动。在游戏中，玩家开始要在停机坪内等待任务。任务是通过无线电中的呼叫告诉玩家的，通常同时会有多个呼叫信号，这时就需要玩家能够很策略的去根据紧急事件的重要性、会造成的损失与地点的远近去决定到底要先处理哪边的事情。处理完一些紧急事件，便能得到一些收入，而收入则主要是用来给自己的直升机升级的。游戏的内容不仅仅这些。在游戏中，玩家还可以在空闲的时间降落在城市内，走出机舱，在市内漫步，据说还有可能与市民交谈。另外，游戏中有 11 个城市供玩家游戏，但是如果玩家对游戏本身提供的城市有所不满，还可以把自己在《模拟城市》中建设的城市通过转换，变成《SC》中的城市。在自己建设的城市中驾驶直升机执行任务，这是一种什么样的感觉。不过，从各方面对于《SC》的介绍来看，都没有对直升机的驾驶进行介绍或提出看法，难到《SC》中的直升机是由于系统来自动驾驶的？本人对于 Maxis 公司的模拟系列游戏一向不感兴趣，不过看来《SC》的确是个值得一玩的，与众不同的游戏。



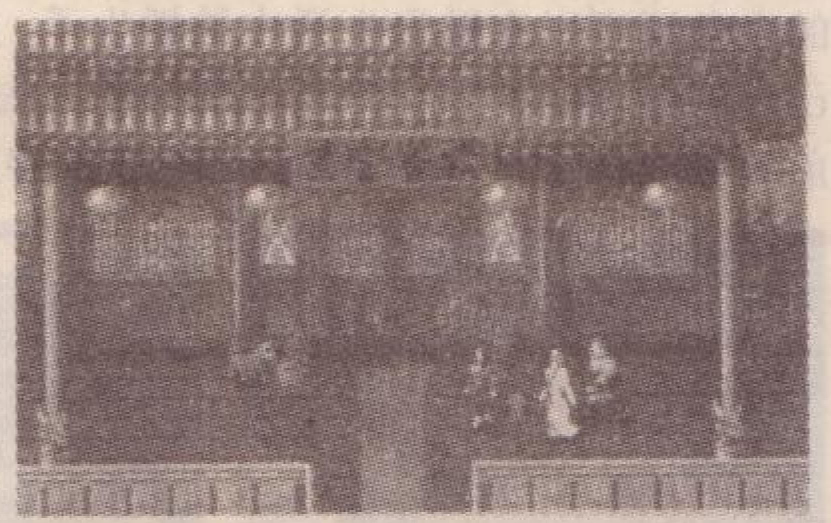


不少玩家一定期待着在 PC 上能够玩象《VR COP》的 3D 光枪射击游戏。尽管 SEGAPC 已经开始移植《VR COP》一代了，但是想想玩《Virtua Fighter PC》时的感觉，就会预感到《VR COP PC》一定也需要很高的配置才能玩得爽。不过没关系，曾发行了《边缘战线》的光画科技，已经在制作一款不要很高配置就能玩的 3D 光枪射击游戏－－《A.D.COP》(《危机特勤组》，以下简称《ADC》)。游戏的主角是“国际危机特勤组”的成员杰克和莎拉(会不会是 VR 战士中的那个姐弟俩?)，玩家从此二人中任选一个进行游戏。《ADC》可以说秉承了光枪游戏的一贯特色，比如将准星移到屏幕角落里去上子弹，场景中有许多物品可以击坏并且能够得到物品等等。主角一共可以配备四种武器和一种特殊武器。说到光枪，本人开始有点犯疑了，PC 上有这种硬件吗？应该有吧，要不制作组怎么来测试他们的游戏呢？没有光枪也没有关系，游戏是支持鼠标的。

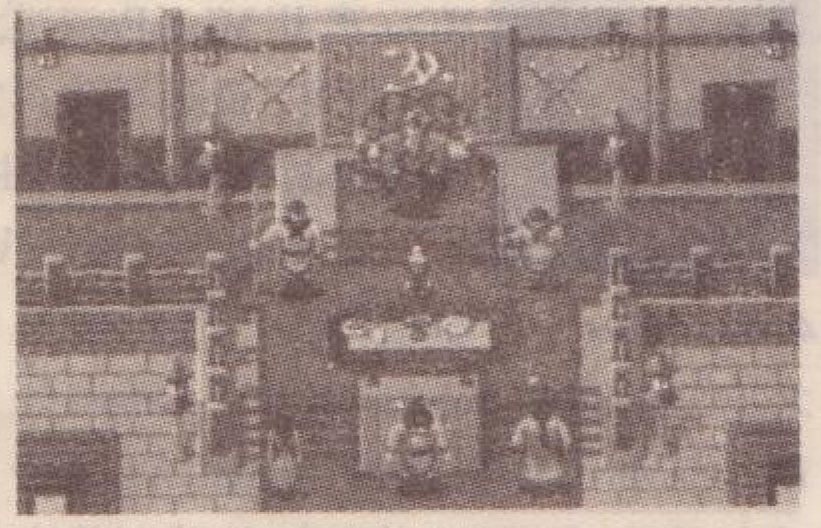


◀▲ A.D.COP
《危机特勤组》

前一阵子欢乐盒公司制作的武侠 RPG《绝代双骄》原本期待值很高，结果却令人大失所望，想与《仙剑奇侠传》有一争，结果画虎不成反犬。现在该公司又买下了电影《天龙八部》的版权，正在开发同名武侠 RPG 游戏。《天》从介绍上看系统要比《绝》进步多了，而且还增加了不少新的元素。如人性系统，游戏中的人物分为正、邪两种，要当邪派的，就要做些坏物，多看邪派武功的书，多吃些毒物；要当正派的，就要多多行善才行。新型的战斗系统也是《天》的特色。一般攻击分为四种：直接攻击是全力攻向敌人，即使敌人完全防御也会有 50% 的伤害；攻击防守是先攻击敌人然后防守，这样敌人只会受到 50% 的伤害，敌人如果用防守攻击的话，敌人的攻击无效，敌人如果完全防御则自己的攻击无效；防守攻击的效果与攻击防守差不多；完全防御没有任何杀伤力，除会受到直接攻击的 50% 伤害外，其它攻击无效。另外如果内力够的话，还有三种威力较大的攻击：出招、联合、欺敌。出招就是一般的选用特殊招式然后攻击。联合是与队友一同攻击，但使用的招式必需属性相近，否则会自己受伤。欺敌是让队友先发虚招欺敌，然后自己再发招攻击敌人，不过也要考虑到敌人的智商等问题。战斗采用的是即时战斗，如果玩家长时间考虑对敌的策略，敌人可不会等，他们会一直攻击。游戏中也如《绝》一样加入了电影片段，不过要是象《绝》中那样的 8bit 采样的粗糙画面的话还不如没有。希望欢乐盒公司这次不要再让玩家失望了。







告诉各位《大航海》迷们一个好消息，光荣公司要出



《大航海时代 3》了。三代的故事发生在 1480 年，也就是哥伦布做出伟大事迹前十几年，而且也发生在前二代作品前的时代。玩家扮演的航海家要以去寻找新大陆和寻找古代遗迹，不过买卖世界各国的特产，取得巨大的财富还是游戏的主要目的。与前作不同的是，场景不仅是在海上海边，还有许多是在大陆上的。游戏的背景画面是以世界各国的名胜古迹遗迹的照片制作而成。游戏中共有 200 名左右的历史人物将会出现。而且玩家扮演的主角还可以在航海生活中结婚生子，年老后还可以把自己未能实现的梦想交给自己的继承人去完成。光荣公司以前的游戏由于是 DOS 系统上的 16 色游戏，所以虽然内容





不错，但声光效果都不好。这次的《大航海时代 3》则是以 Windows95 为平台的，看来以前的垢病将有所改变了。该游戏的上市时间未定。

Hot News


▲ Sid Miler

1、前不久被称为"《文明》之父"的 Sid Miler 离开 MicroProse 公司，自己成立了 Firaxi 公司。最近该公司宣布加盟 E.A，今后该公司制作的游戏将由 E.A 负责发行。

2、因设计《银河飞将》与《陆空战将》而被称为"飞行模拟之王"的 Chris Roberts 离开了 Origin 公司，开办了他自己的 Digital Anvil 公司。这样《银河飞将五》的监制将由 Dave Dawning 代替。Roberts 的新公司将主要制作一些象《银河飞将四》那样的大成本游戏和一些网络多人游戏，而产品很有可能继续由 E.A 发行。


▲ Chris Roberts

3、id 目前的任务是设计 QuakeWorld，这是一个为 Quake 网络对战设计的服务器系统，它将更有效的解决传输速度问题。QuakeWorld 将会放在《Quake 2》中。

4、3D Realms 的大作《Prey》因为首席程序设计师 Tom Hall 的离开而拖后了发行日期，预计要放到 97 年底。但 Apogee 的老板 Scott 的话更令人沮丧，他说《Prey》要 98 年才能上市。


▲ Tom Hall 与 John Romero

5、从 Apogee 和 3D Realms 跳出来的 5 名成员组成的 Hypernotic 公司与 id 签下合约，要为 id 设计《Quake》的扩充版。在扩充版中将会有新的武器和怪兽。

6、在玩家中颇受好评的游戏修改工具《整人专家》(FPE) 于近期推出了 5.0 版。新版 FPE 增加了十多种新功能，如文件列表、播放 CD，全新的操作介面。另外 5.0 最令人激动的是支持 Windows3.X 和 Windows95，并称能够很方便的修改大部分 Windows95 的游戏。《整人专家 5.0》将由北京双语教育电子有限公司代理发行 CD 版（CD 中包括精讯资讯公司的最新游戏《侠客英雄传 3》和《创灭天地》的测试版），预定售价 80 元。

7、最近去 Creative Labs 的 Homepage 看了看关于支持 3D Blaster 的游戏，发现在预定发售表中有 GameBank 将于 96 年底发行的《饿狼传说 3》和《真．侍魂》，没有说明是支持 3D Blaster 还是必须有 3D Blaster 支持，也没有任何其他可以详细了解的资料。

感谢 智冠(北京)公司 张志宏 先生提供资料
北京双语教育电子公司 徐巍 先生提供资料

文/软体动物 题图/郑州 朱卫强

《三国演义Ⅱ》回馈玩家
游戏加强版大出击

亲爱的玩家们：

如果你是《三国演义Ⅱ》的忠实玩家，在此我们有一个好消息要告诉你，智冠科技为了回馈各位玩家，特别制作一套《三国演义Ⅱ》的加强版更新片。如果说你已经有买了一套《三国演义Ⅱ》游戏，请你拿着原版光盘至游戏的经销商处，就可更换一片加强版的《三国演义Ⅱ》。在此除了感谢你们对《三国演义Ⅱ》的支持外，更谢谢你们对智冠科技所有产品的支持与爱护，希望你们继续给予我们批评与指教。

智冠电子(北京)有限公司全体同仁 上
1996 年 10 月 18 日

《时空游侠》小说攻略（上）

制作公司：ADELINE
发行公司：Activision（欧美）
VIRGIN（亚洲）
类型：3D.ACT + AVG
容量：480MB
硬件要求：486DX2/66，8MRAM，2XCDROM
出品日期：1996.7.26



不知大家是否玩过《双子星传奇》和《鬼屋魔影》？那么想一想如果以鬼屋式的 3D 框架再加上双子星般豪华细腻的人物及背景会是个什么样子？这款新游戏—TIME COMMANDO 即是如此！它是由 ADELINE 制作，VIRGIN 发行的一个很难界定确切类型的 GAME，之所以这样是由于它包含了动作(ACT)、冒险(AVG)甚至于 3D 格斗(3D.FGT)等各种形式，所以笔者只好自作主张姑且称之为 3D.ACT + AVG。与时下许多动不动就要 PENTIUM 的游戏相比，时空游侠的配置要求低很多，事实上以笔者的 486/ 33 + 8MRAM + TRIDENT9400 卡在 640X480 的最高模式下就已经很流畅！

呼啸的飞船掠过都市通红的天空，又是一个不眠的雨夜。某国"历史策略中心"，科技人员正在紧张地工作着；而你，刚刚换上防护服的特别安全专家却悠闲地躺在转椅上玩着掌上电脑中的游戏（仔细看看，是不是 TIMECO？）。这时，心怀叵恻的博士却趁其他人员不备，偷偷地将一张磁盘插入了中央电脑，刹那间屏幕上出现了一条游弋不定的红色"鲨鱼"，瞬时它钻入了主芯片！病毒！警报！整个电脑屏幕一片混乱，能量失去了控制！巨大扩展而来的光球毫不留情地将女研究员吞噬……你一跃而起，直奔中心，空无一人的操控大厅中间却如同巨碗般覆盖着一团眩目的光球！可那本来是中央电脑所在的位置呀，到底发生了什么？那里是什么？ANNE 呢？（笔者杜撰之女友）巨大的疑惑使 STANLEY（主角名）伸出右手，试探性地进入光球内部，这时，一股莫明的巨大力量却将你整个身体强行拽了进去！在旋转不休的时空隧道里，你陷入了昏迷中……

你的任务是破坏侵入历史策略中心中央电脑系统的超级病毒。游戏将带你穿越八个蔚为壮观的时代，并到达病毒所在的第九个地点（也就是电脑芯片内部！），消灭它！当你穿越时空时，必须尽可能地多收集未被病毒感染的记忆电路（蓝色芯片），然后每次到达记忆体上载终端时将所有"健康"的存储信息传送回主电脑系统。但是时间是紧迫的，病毒仍在不断地攻击电脑系统，一旦存储体完全被其感染，则 GAME OVER！而在历险中，你会遭到病毒在各个时代中配置的虚拟敌人的拦截，你必须尽快清除所有敌人，并最终消灭病毒首脑！救出可爱的 ANNE，将罪魁祸首一邪恶的博士绳之以法！

操控说明：

1、上下左右四个方向键分别为前移、后退、逆时针转及顺时针转。

2、ALT + ↑↓←→分别是前跳、后纵、左侧跳及右侧跳。

3、CTRL + ↑↓←→分别是正面攻击、防守、左侧攻击及右侧攻击。

注意：空手时 CTRL + ↑是踢；手持冷兵器时为劈、刺、砸及射。近战时应配合 CTRL + ←→左右侧击。

手持火器或弓弩时 CTRL + ↑为射击、投掷及发射；CTRL + ↓为装弹或上箭；CTRL + ←→为瞄准。

只有你正面对并足够接近敌人时，画面右上角才会显示敌人血格，这时攻击才会有效！（尤其用火器瞄准射击时！）

4、空格键为所谓"冒险"键。功能为搜寻及各种动作，如寻找宝物、转动机关、开门、特殊动作攀爬及卧倒等。

5、1～6 的数字可直接选择对应编号的武器；W 及 X 为顺序前或后转选择武器。

6、ESC 调功能菜单（可更改解析度等）；P 键为暂停，按任意键恢复。

操控界面：

界面上方由左至右依次为生命值，至多四条；加命，至多三个；计时器，当只剩余几分钟时会鸣叫；敌人生命值，只有面对并接近时才出现。界面下方依次为武器库，每种武器另有弹药显示（其左上角小格）；蓝色芯片的数量。

BONUS：

1、蓝色芯片可使计时器倒转；记忆上载终端为蓝色似喷泉状物。

2、黄或红方块为补充生命值；黄电池可加一条生命值；切糕状物为加命。

攻略流程

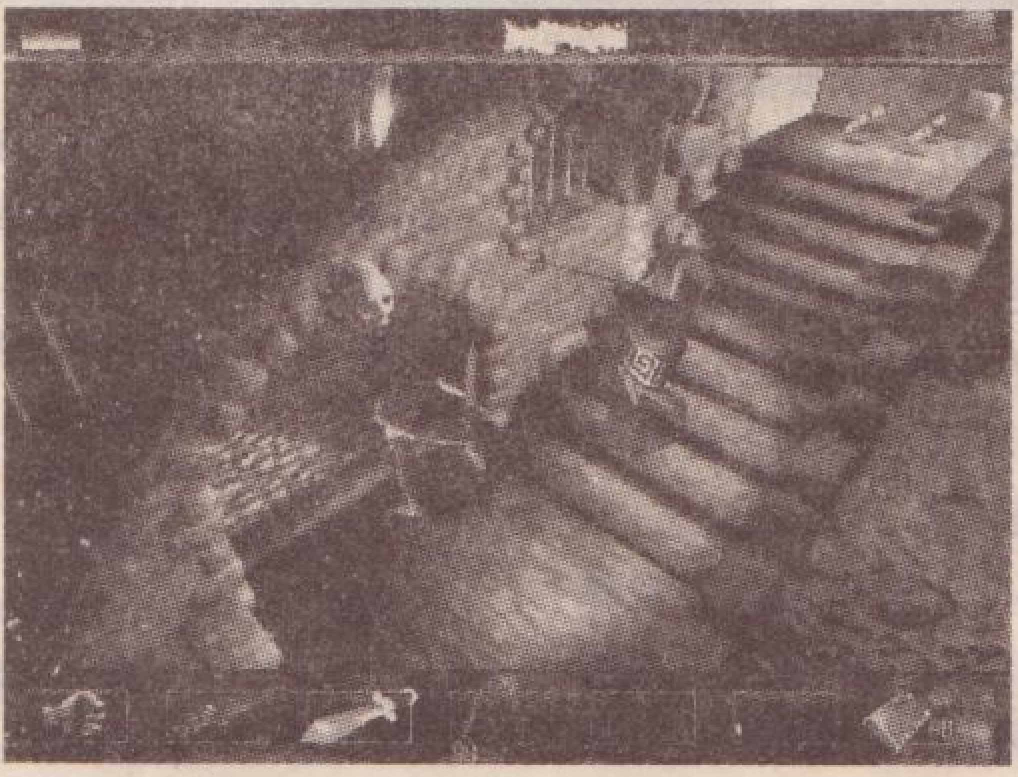
Ⅰ、PREHISTORY（史前时期）

LEVEL 1：我从昏迷中醒来，却发现周围的一切都变成了新石器时代！拾起眼前的两块石头和三个蓝色芯片，飞腿、左钩拳、右钩拳！一连串猛攻击倒了一个身着兽皮的原始人，就在眼前他竟然化作一团碎片消失了！我满怀疑惑地向前跑去，在一丛蕨类植物旁找到一只骨制匕首，杀掉又一个野人后补充两格血，终于

见到了第一个上载终端！我将手伸入这个蓝色喷泉状物，芯片迅速传回，刚松一口气，一个骷髅头赫然出现在眼前，警觉中却发现一只剑齿虎咆哮而出，张牙舞爪、蓄势扑击，我沉着应战，终于击败了它，自己也是伤痕累累，兽巢内有些古怪。前方是一段下坡，刚过一半，三块巨石轰隆而下，我灵巧地躲闪开，正想拾起地下的几块芯片，额头被什么东西重重击中，原来有个野人站在拐角的巨石上向我扔石块！他突然跳了下来，真是白给！我又杀掉一名手持木棒的敌人，随即夺下他的武器。那个女人竟向我投石头，然后转身就想跑，往哪儿走！我虎吼一声木棒随之击出，她在尖叫声中倒下，哈哈！竟得到一条加命。搜寻左侧的草丛又补满了体力，前方又是几个芯片，信步走去，“呼！”一块巨石呼啸儿至，直砸得我眼冒金星，总算闯了过来，回头一望却原来是张巨网吊着岩石兀自摇摆着，好毒辣的机关！路到尽头，一只大猩猩拦住了去路，左右跳动迷惑它的视线，伺机来一棒，十几个回合后它终于倒在我的脚下。

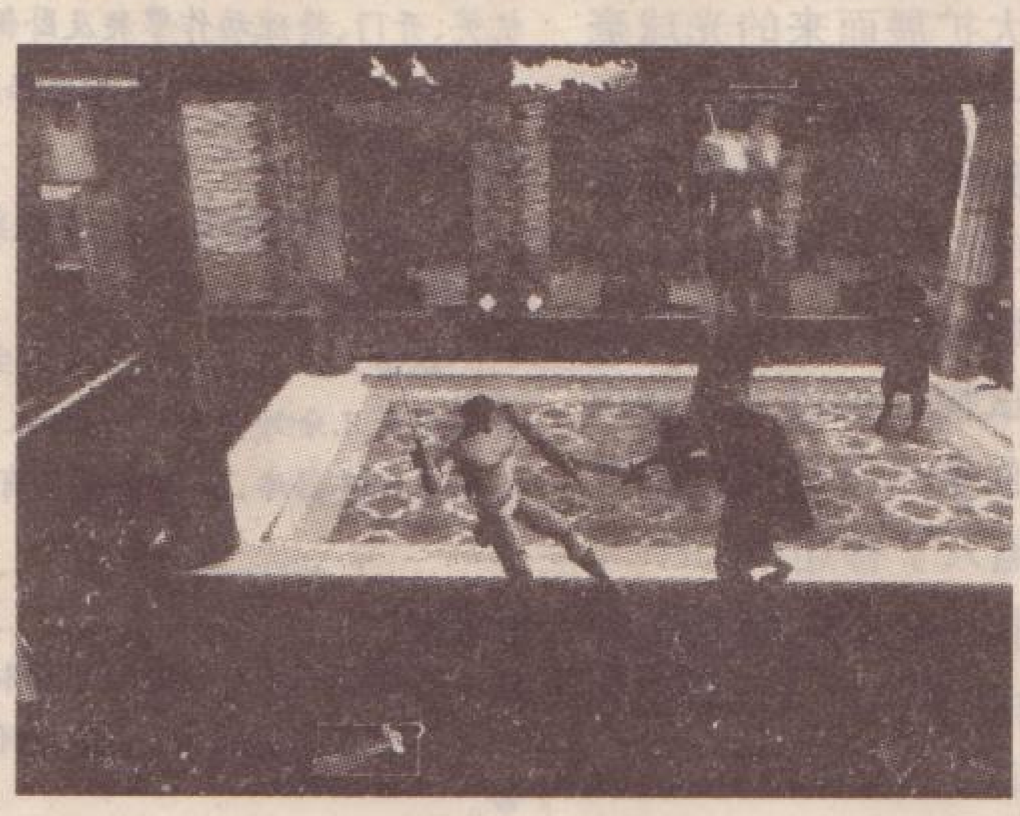


LEVEL 2：一座高耸的山崖，岩壁上红色的野牛图案散发着远古的气息，正欣赏间，对面山坡上突然出现了一个原始人举矛向我示威，接着另外一个从天而降，几块石头扑面而来，“又是老把戏！”我左闪右躲，他们却消失了。拾起地上的一根巨棒，我攀上了山坡，两个手持木棒的野人不声不响地围了上来，但哪里是我的对手，摆平了他们继续前行，一枝长矛迎面而来，我侧身一闪，顺势几棒结果了他，拾起了长矛，又杀掉另一名长矛手，前面是一段下坡路，随着一声咆哮，一只黑猩猩从巨石后跃了出来，莫不是先前那只的亲戚？长矛在握，接连干掉两只猩猩，来到一个断崖边，飞身一跃而过，正是一个“喷泉”。转过巨岩，好家伙，面前是一名长矛手和剑齿虎！一场血战，人、虎俱倒在我的脚下，跳下阶梯状的石台，干掉一名投石手和长矛手，一只硕大无朋的棕熊守护在山洞口，长矛对它似乎效用甚微，巨熊时而长身扑咬，时而人立咆哮，我趁它立起来示威时迅速接近，再换用巨棒迎头痛击，啊哈，果然有效！几个回合后它怒吼一声倒地而亡，正想上前观看，熊尸却化作碎片升华般地消失了，我随即又陷入意识模糊之中……



Ⅱ、ROMAN EMPIRE(罗马帝国)

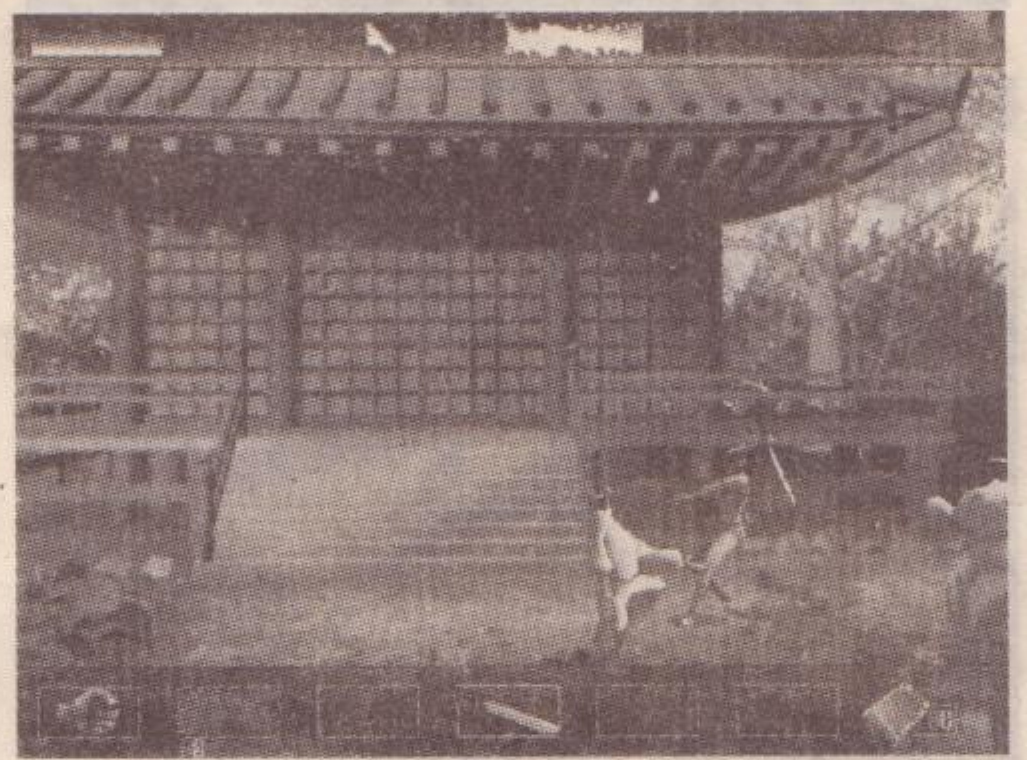
LEVEL 1：一股暖流从人面雕像的口里喷出，落入下面的水池中，朦胧的雾气笼罩着碧绿清澈的水面……我刚刚明白过来，就见到一名身着罗马服饰的女子向我走来，好美啊！突然，就在近身的一刹那，她掏出一把匕首向我刺来！我仓促应战，打倒了她，回身取得一节电池，拾起匕首，一位老者持剑拾级而来，这回我可不客气了，三下五除二干掉了他，拿起宝剑又收拾了一名持盾武士，我的注意力刚转到两座美丽的人体雕像上，不知从哪儿又蹦出两个手持剑、盾的武士，无奈只好干掉他们。正要走出宫殿，一个印度人打扮的赤手武者袭击了我，用的似乎是瑜珈亦或泰拳？门口左侧有喷泉，树木掩映下，我走向桥头，一身着盔甲，手持长剑的武士巍然而立，看来象个头儿，我小心应战，好厉害！这家伙竟然能攻善守，虽然击倒了他，我可也够狼狈的。桥的另一头，一名持盾武士正严阵以待，我抖擞精神，挥剑而上！刚冲过城门，“嘎吱—轰隆！”一排尖头木栅紧贴后背呼啸而下，我惊出一身冷汗，好险哪！走在街道上，忽然几个瓦罐砸了下来，我躲到房檐下，却见一名身着花服的人持匕首攻来，可哪里是长剑的对手，进入他出来的房间，得到加命及若干芯片。走下台阶，一个大圆轱轳滚了过来，抬头一看，一名壮汉正立于街头，不容他故伎重施，我力毙他于剑下。在拐角处的坛子中可找到“弹弓”。杀掉一持盾武士，进入右侧屋内，一名老者正在雕刻，突然他将雕像掷了过来，接着手持锤凿而出，自然倒在我的剑下。出门右行，路至尽头是扇虚掩的大铁门，一名武士把守当中，一番搏斗，我冲入门中。

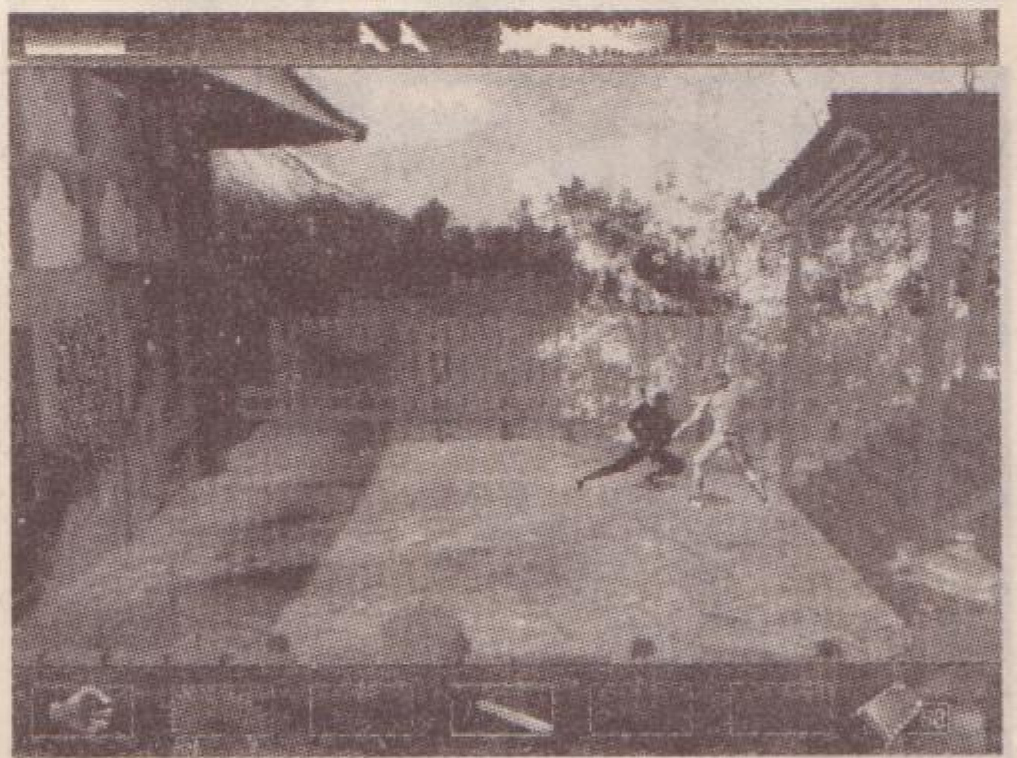


LEVEL 2：一座宏伟的演武场呈现眼前，中央矗立的高大雕像格外引人注目，四名士兵一组正在操练，一名骑士督促指挥着。他们似乎都没有注意我，沿着左侧台阶，我偷偷地接近那名骑士，待四名士兵走到对角最远处时断然发动袭击，他显然没有料到，一时人仰马翻，不过很快反应过来，纵马向我踏来，两名士兵也冲过来救援，可为时已晚，骑士已倒撞于马下，大概是吓破了胆，他们竟然调头就跑，士兵与无主的战马四散奔逃，真是一群乌合之众。又干掉一名手执利剑的武士，我向铁栅栏走去，四周散发着一股诡异的气息，突然间脚下一松，我落入一个陷阱！定睛一看，不禁汗毛直竖，一头雄狮缓缓地爬了起来！“吼！”的一声扑来，我甚至清楚地看到了它尖利的牙齿，竭尽全力左右侧移躲闪着，伺机挥剑，终于杀掉了狮子，在拐角处的坛子里补足了体力，又击倒了一名印度人，来到喷泉边。由门洞中拾级而上，一名手持利

叉、护盾的武士迎面扑来，台阶上一场短兵相接，我从他手中夺得叉盾。穿过巨石垒成的拱门，一座巨大的圆形广场出现了！四周看台上坐满了观众，这难道就是古罗马的大竞技场？！不容迟疑，一名持斧武士扑了过来，我换上刚缴获的三股托天叉迎战，立时把他逼出三尺以外，结果了他后正想松一口气，对面的栅栏门轰然而开，一头黑色的公牛直冲而来！我侧身一闪，轻轻巧巧地就闪了过去，紧接着就是两斧，公牛发怒了，它四蹄翻飞，左冲右撞，但在我的引诱战术下却无计可施，终于喘息着躺倒了。我立于古罗马竞技场的中央，似乎听到了万众的欢呼声，但很快又是一阵天旋地转……







Ⅲ、JAPAESE MIDDLE AGE（中世纪日本）

LEVEL 1：我从天而降，却落入美丽的花园中，四周绿草茵茵、樱花烂漫，远处的白雪覆盖的富士山使我认出这正是日本。正疑惑间，“呜——哇！”一位身着白色柔道服的武者弓身向我行礼后却拉开了架子，我也以拳脚迎战，这家伙象只蛤蟆似地前窜后蹦搞得我好晕，击倒他后于路口坛子内得到能量，又在桥头右侧发现了一把日本刀！刚过小桥，一名黑衣忍者从背后袭来，忍术看似花哨却不难对付。步上阁楼，不意于转弯处遇到一名身着和服的假面歌舞伎，眼见她挥扇打来，我唯有杀之而自保。直行而过，且不下台阶，到另一侧拐角，正是一座喷泉。我拾级而下，还未站稳脚跟，两名柔道高手左右夹击而来，好家伙，还招式分明呢！眼见他在空中翻了一个斤斗飞脚踢来，我沉着地闪了开去，并抽刀反击！在日本刀有力的攻击下，他们倒了下去。麦垛边一名身材苗条的女子手持两节长棍在打麦，似乎察觉到了我，她转过身来，宽大的斗笠使我看不见她的容貌，但却明显地觉察出一股杀气！果然她挥棍打来，有一招空中旋转下击的棍法真是漂亮极了！但我无暇欣赏这杀人之舞，因为时间已经不多了。前面大屋门口竟然有一个大圈，这是什么？一个巨胖无比的大块头给了我答案，好嘛，大相扑！我步入圈中摆好架式，忽然这个大胖子令人难以置信地一个前滚翻扑了过来，没等反应过来，他已一头重重撞在我的胸口，这下我不敢轻敌了，全力与之周旋，毕竟他还是太笨重了，倒在我的刀下。左侧的房子内有少许物品，回到圈子，我走向中央的大屋。

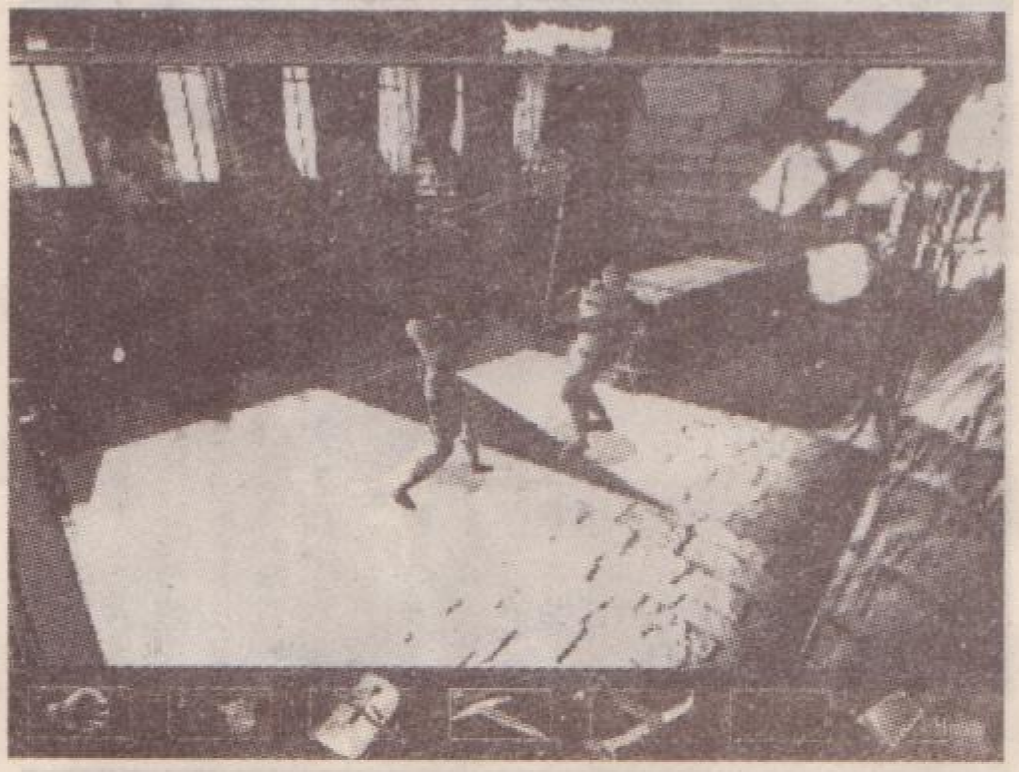
LEVEL 2：宽敞的庭院中，一位瘦长的和尚双手合十悬浮在空中，意念术！我识破了他的诡计，迎面一刀劈去，他竟然一闪而开！瑜伽功夫焉是我刀法之敌手。一只星形镖飞掷而来，又是个忍者，结果了他得到飞镖。走上楼桥，一名身着日本盔甲的武士正执刀而立，我与他力拼了两个回合，察觉到这把刀威力非比寻常，便易攻为守，逮着机会就狠劈几刀，战术果然奏效，拾起他遗下的村正宝刀我不禁得意非凡。进入屋内却见两名柔道武者正对拜开练，正好拿他们试试刀！我猛扑而上，他们竟然没经住两三下就完蛋了，屋角的伞下有东西。穿过练功房，又是一座木桥，行至中途两个刺滚贴地而来，我一跃躲开。桥头一名挽着日式发髻，手持双刀的武士挡在门口，对付双刀流我可没有什么经验，他防守不错，但攻击明显不足，倒也不难放倒。面前两门双双开启，我信步而入，远远望见大厅上一武士头目正严阵以待，且不急与之决斗，在左侧喷泉处稍做停留，我挥刀而上，竟是出乎意料的干净利落地解决了他。奇怪，这么重要的地方却未有高手防卫？一团火球扑面而来，抬头一看，天呐，一只巨大的火龙盘踞在大厅中央！我左右躲闪着冲到它近前，挥刀猛劈！这着近身攻击果然有效，不一会儿它就吼叫着倒了下去消失了。路已至尽头，我仔细观察四周，发觉佛像右侧的坛子有些蹊跷，试着转动它，果然，“吱吱”声中佛像两眼射出红色光芒，向左侧缓缓移开。我走下暗室，一忍者纵身袭来，刀光在黑暗中闪烁，啊哈，使的还是纯正的日本刀法呢，劈、刺、腾挪！前前后后一共八名忍者，四周终于沉寂下来，在左侧的雕像脚下我找到一块能量，接着又回到了大厅……

Ⅳ、EUROPEAN MIDDLE AGE（中世纪欧洲）

LEVEL 1：鹰鼻深目、身披重甲的武士缓缓转动着绞链，吊桥在轰然中落下……我发觉自己被传送到了一座中世纪的欧洲古堡前，一个矮胖子手握链锤在吊桥那面守候，我几腿就解决了他并拾起了链锤。就在转入右侧门洞的一刹那，另一名链锤武士幽灵般地跟了进来，没等他反应过来，我抡起链锤击倒了他，门右侧的方洞有些古怪，伸手一探，哈哈！原来是开门的机关。出门右行，铁栅栏门缓缓升起，我发觉气氛有些不对，于是试探性地贴着右侧冲到对面，果然一手持剑盾的武士悄无声息的从来路摸了过来，斜对过高台上的两个教士高举着酒桶伺机投掷。我转过身来，紧靠城墙与他格斗，利用后

纵躲闪，击毙之可得剑盾。早有防备的我灵巧地躲过几只酒桶扑向高台，两个胖教士见情形不妙，竟双双跳下围了上来，却哪是剑盾的对手。我来到两排巨大石柱间的宽敞通道，哪知刚一落脚，“吃！”地下突然彪出四根利刺，我不敢再贪心拾宝，小心地跳过另几处机关来到喷泉边。面前巨门悄然开启！一名武士远远拥盾傲立，我的心骤然一缩，走过大门，他竟仍屹立不动，以静制动，看来还是个高手。突然他挥剑击来，好大的力量！我改变策略，以防守为主，不与他对攻，在间隙出剑，终于他倒了下去。刚才一直在前面拐角处张望的链锤武士这时赶了过来，但为时已晚。走入两个柱子之间的暗室，发现一支弩和加命！归路却被个胖教士堵住了，简直是送死！沿着通道前行不远，又是一座喷泉。前面两名持盾武士守护着一扇巨门，我灵机一动，摸出弩箭远远射去，五箭之下，一死一伤，剩下一个也经不住我一番猛攻而一命归西。一定不要漏掉右侧石柱旁的巨剑！拾级而下，铁门不触自开，我换上巨剑谨慎地进入这阴森的房间，眼前是一付高悬十字架的石棺，棺盖上竟仰卧着一具重甲武士的尸体，日久年深，积满了灰尘。忽然它动了一动，莫不是自己眼花了？就在这时，“嘎吱一哐堂！”身后的巨门合闭了！重甲武士同时缓缓地立了起来！盔甲散发出耀眼的银光，红色的盔缨在飘动，他复活了！武士挥舞重剑，竟从棺盖上一跃下击，重剑触地发出苍啷之声，错愕万状之下我只有暂避其锋芒，发现其长于远距离攻击，趁间隙冲到近前，当头力劈再加左右侧击，几个回合后他便于铿锵声中倒下。在棺木右侧的墙壁上打开一道暗门，一股不祥的预兆笼罩在我心中。大殿正中的宝座上一个死亡骑士缓缓站了起来，黑色的长袍、惨白的骷髅头、长柄双刃的巨斧，“呼！”他一斧劈来，竟直贯整个大厅！接着又原地转了三圈，斧刃从光圈中穿出呼啸而来！我竭尽全力才躲开，趁其旋转后的间歇力劈两剑，立时后纵趋避，他又是一记直劈！我向左避开，躲过双刃的上击后从侧面又是几剑！注意不可恋战，如此十数个回合，死神终归被我再度送入地狱，接下来不妨上去试着坐坐宝座……







LEVEL 2：高耸的石台上，我摸向左角幽暗的小屋，一个黑影旋转了几圈就消失了，当真邪门！在柱子间可找到能量。回到高台走上台阶，木门不推自开，刚进房间，一名刽子手迎面扑来，我只让了一下就再也没给他任何机会。打量了一番房间，铁链、火钳、刑床及地上殷红的血迹……原来是个审讯室。又结果了一个刽子手，穿过房间在拐角处击毙持盾武士，走进拱形石门，却惊动了两名重甲武士，看着他们拖着长剑杀气腾腾的逼近，我只好硬着头皮奉陪到底了。注意不要处于二者之间，可引诱他们位于一侧一线并先集中攻击其中一个（此处尚可以静制动让其互相残杀，但似乎太……损了）。除掉他们后在天主神像下可得能量块。在通道右侧喷泉处稍事停留，击毙一刽子手，在拐角处的木轮旁可找到能量，又杀死另一名刽子手，我向前走去。耗子在脚下“吱吱”乱窜，阴森的气氛使我不得不加强了戒备，楼梯拐角处的木桶下可拿到弩箭！接连闪过教士投来的木桶，我迅速接近并劈倒了他。门外是一个庭院，一只黑豹正作势待扑，我灵活地左右腾挪，迅速结果了它。避开滚落的木桶，我跃上台阶，几剑就劈倒了一名持锤武士，紧接着又收拾掉另一持盾武士。上行拐到一木制楼桥，再干掉个持锤武士，远远就望见门洞里重甲武士挥舞长剑耀武扬威，他的身后是一名妖艳的绿袍女子，我扑上去挥剑猛劈，她却突然向武士射出一团光球，啊哈，回复术！我避开武士的疯狂拦截，一剑劈去，她却化作一股黑烟消失了，而武士则静立片刻后跪倒在我面前化作一堆废铁。右侧的小房间内有喷泉，那个黑影又出现并旋及消失了。走进前方门内，巨大的药柜、书架和盛满绿色液体的玻璃器皿，蛮象个巫师的实验室嘛！“吼”一只黑豹从桌上站了起来，我挥舞巨剑劈倒了它。黑影又出现了，原来是个穿黑袍的巫师！他蹒跚地穿过挂毯神秘消失了。我正想够架子上的蓝色魔法瓶却不意被它“电”了一下，原来是个陷阱！终于在玻璃瓶堆中找到了一个魔法卷轴。同样于挂毯处穿过墙壁，却是一间卧室，女法师站在床前，我躲过她的法术攻击，施展蓝色的魔法火焰只两发便击倒了她，得到卷轴。一剑劈倒从桌上跃下的黑猫，跳上桌子拿到电池。书架中央可再得一卷轴。这时黑袍巫师出现了！原来是个白胡子老头。他旋转着，时隐时现，一下就打出两发魔法弹！果然法力高强。但在我的火焰连射中他也倒了下去。刚要接近一扇巨大的窗户，一团耀眼的光球突然在窗子正中爆裂开来！我被击得一个踉跄，定睛一看，一只红色的恶魔飞舞而来！我沉着应战，火球射出，弹无虚发，恶魔在惨叫声中毁灭了。月值当空，古堡阴森，我长长地吸了一口气，纵身跃向大地……（待续）

文/天津 孟杰 责编/软体动物

为您　**收卡、售卡、换卡、订卡、邮卡**　服务

为让全国的 FC 机:热起来!为让全国的 FC 玩友:新年、寒假不寂寞!!

为让全国的 FC 玩友得到极佳极经济实惠的精神食品,

北京金文丰游戏特价部

长期大量特价供应以下全新小霸王等普通游戏机用的游戏卡(FC 卡):单位:元

全中文卡		勇者斗恶龙Ⅰ/Ⅱ/Ⅲ/Ⅳ	90/100/138/120	银狮子传说－埃及之行	168
圣火列传	80	光荣三国志(三国Ⅴ)	98	里见八犬传	128
赌　神	80	三国志Ⅱ－霸王的大陆	95	帝国战记	120
荆轲新传	80	三国志Ⅲ－中原之霸者	78	机动战士外传Ⅲ(传说骑士团)	168
封神榜	138	吞食天地	98	由魔神英雄传、成吉思汉、勇者斗恶龙Ⅲ、吞食天地、太空战士、太空战士	
吞食天地Ⅱ(诸葛孔明传)	140	吞食天地Ⅱ	100	Ⅱ、半熟英雄、萨尔达、三国Ⅰ任意组合的高 K4 合 1 卡(记录全好)	198
重装机兵(机甲战士)	150	萨尔达传说	100	蝙蝠战士Ⅱ	140
水浒传(非光荣版)	160	大战略	90	不如归	130
光明与黑暗(夺宝小英豪)	118	火炎之纹章外传(圣火徽章)	110	冒险之书	158
梦幻之星(外星战士)	160	魔神英雄传	88	SD 机动战士	158
争霸世纪	120	半熟英雄	85	(三国志＋太空战士Ⅱ＋勇者斗恶龙Ⅲ＋吞食天地)高 K4 合 1(记录不好)*	188
萨尔达传说(东方的传说)	110	英雄战记Ⅲ	138	(成吉思汉＋太空战士＋中央大陆＋北斗之拳Ⅳ)(高 K4 合 1)记录不好)*	188
大战略	108	帝国争霸战	170	七龙珠家庭 4 合 1*	168
上海大亨	140	超魔兽大战(虹色的魔石)	130	**非文字卡 ***	
第二次机械人大战	160	成吉思汉(元朝秘史、仓狼与白鹿)	110	热血 4 合 1(热血:物语＋足球Ⅱ＋篮球＋行进曲Ⅱ)	70
日文卡		水浒传	160	足球 6 合 1(天使之翼＋足球＋足球Ⅲ＋足球Ⅴ＋热血足球＋力量足球)	78
世纪大战	168	大航海时代	198	64 合 1 经典节目	88
南北战争	158	拿破仑	170	智慧大全 12 合	1 80
太空战士Ⅰ/Ⅱ/Ⅲ/Ⅰ＋Ⅱ	90/100/140/150	铁拳对钢拳	160	天使之翼Ⅱ	88
		影狼传说	198	阿拉丁＋狮子王	78

本部以求信誉、发货及时(款到发货)为外地玩友邮卡服务,所供游戏卡质量上乘,均附电池、攻略书(有 * 的除外);一旦有质量问题,凭《信誉卡》一个月内调换;平邮费一律免收,若需快件另加 5 元,特快专递加 15 元。一次十盘以上批发价!并有齐全的光盘、磁盘电脑游戏,欢迎来函索目(每份 2 元)。

我部是经营各种游戏卡及软件的合法企业《电子出版物许可证》号:京新出海字第 96035 号

本部迎新年、答谢各界新朋老友:举办特惠 FC 友活动,只要您邮卡 1 盘即可得到《FC 友会员特惠卡》,您就是 FC 友会员啦!均电脑备案(为下一个活动:'FC 友大串联'作准备);邮过卡的玩友可来信索取(要有凭据,换卡无效)。凭此《卡》可再享受七一九折的特特价(本广告有效期至 97 年 3 月末)。如果您觉得表中的全新卡价格还不能接受,可来信索问二手卡的价格。

为了准确快捷的为您服务,来信一定附填写好的回邮信封及 1 元钱。

来信或汇款请寄:北京海淀果子市 26 号 陈伯锋收 邮编:100080　**门市电话:62541155 转 2100**

外地专线:010—62640803

门市地址:332 路公汽在海淀下车,图书城北门东面(新华书店对面)即是



华宇光碟电脑板

——适合中国国情的电脑板

节目品种多、新节目推出速度快、价格低廉、计命效果好

华宇光碟电脑板是由本所所长姜建宇博士亲自主持研制的光碟街机转换系统,完善的硬件设计,丰富的节目软件,优质的售后服务,使得本产品一经问世,就深受广大用户的欢迎,畅销全国各地。

★华宇 HYSS 土星街机光碟电脑板(30 余种)
★华宇 HYSS 索尼街机光碟电脑板(20 余种)
★华宇街机卡座四代(用世嘉卡)

产品特点:

(1) HYSS、HYPS 光碟电脑板是与日本世嘉土星和日本索尼光碟游戏机相配,安装时无需拆改光碟机,只需将华宇光碟电脑板的三根电缆插头插入光碟机的 1P、2P 及 RGB 插口就可以了,换节目只需换光碟及解码程式。

(2)同街机电脑板一样,直接插入街机 28 插座,通电及可使用。

(3) 具有投币计命,计时双重功能,采用计命时,可象街机电脑板一样使用,采用计时时,每币时间可从 1 分到 64 分任意可调。

(4)游戏的难度、速度、人数、时间等与街机电脑板一样由拨码开关设定。

(5)投币有提示音,投币后音量放大,无人玩时音量自动降低。

(6)节目品种多,更换便宜。如土星的 VR 战士二代,索尼的铁拳二代等优秀节目都可以以低廉的价格玩到。

(7)电脑板反插不会烧板。

华宇所提醒各位用户购买了其他厂商类似产品无法使用的,换本所产品补 600 元。

HYSS 光碟电脑板　800 元/片　全套　2600 元(含土星机)
HYPS 光碟电脑板　950 元/片　全套　2700 元(含 PS 机)
HY 土星枪机板(计命,不改枪)　1200 元/片
原装土星枪 450 元　含碟　800 元
HYSG 卡式电脑板(世嘉卡)950 元/套
特快专递　板　30 元/片　全套 60 元
特价销售土星银碟直放 IC 板(加装后放银碟无需引导)　280 元/片
特价销售 PS 银碟直放 IC(加装后放银碟无需引导)　70 元/片

本所长年有售,办理邮购,价格优惠,欢迎经销,欢迎来人、来函、来电联系。

邮购地址:四川省永川市青城路 190 华宇电子研究所
邮编:632162　联系人:姜卫东
电话:(0814)868261　877353　867990
传真:(0814)868261

上海蓝联电玩之家

本电玩之家首次在 GAME 风景线和广大电玩迷见面,我们将以优质的服务,良好的信誉和多样的品种和电玩迷们交朋友。

本电玩之家供应各种次世代 32 位机,超任、博比、世嘉、GAME GEAR 和 GAME BOY 插卡手掌机,机位、16 位卡,各类学习机和游戏光盘,并附有租卡、租盘、换卡和二手货业务,价格优惠,欢迎广大电玩迷前来惠顾。

本电玩之家经营:批发、代购、代销、经销。

五角场店:四平路 2727－4 号(靠近 55 路上客站)
Tel:65339110－2232 分机(杨先生、戎小姐)
宝山店:宝山区友谊路 120－5 号(靠近 116 站)
川沙店:新川路 200 号(川沙影剧院边)
BP:62482222×14154(杨先生)
BP:65494868×53838(戎小姐)

北京三和游戏一族

立国之本在于教育，有了教育才有希望，有了教育才有游戏。

本店特别推出买一套"教育软件"(电脑)，赠一套"游戏软件"(电脑)的"1+1"活动。"教育软件"包括"教学类、应用类、百科类"，适合从儿童至成人各年龄段的软件上百种，详细价目表请来函索取，每份2元。(A类)

怀旧3DO：随着SS、PS、N64兴起，3DO被越来越多的玩友所遗忘，本店为解决广大老3DO玩友的苦恼，特准备了上百种3DO游戏，以供你们选择，每片60元。(同时备有几十种"机皇"游戏，以供"SNK"的玩友选择。)

紧跟时代脚步，本店推出几十种SS、PS游戏，让众多的"次世代玩家"选购。

本店继续推出全国范围换卡及二手货市场的特别服务，由于本店人员不足，且业务量繁大，故目前只限于MD卡的交换，换卡方法是：以低价卡换高价卡：请补足差价，交欲交换卡带价格的10%为手续费，外地的顾客每卡再交10元邮资；以高价卡换低价卡：只须交欲交换卡带的10%手续费及10元邮资即可(差价本店不退，所以请广大玩友尽量换价格相等的卡带)二手货代售方法：请您自己定出价格，将物品交至本店，本店售出后收取10%的手贯费。换卡，购物本店继续送卡通金卡，欲索详细价目请来函索取，每份2元。(B类)

三和不仅需要天和，地和，更需要人和、所以"三和"是大家的"三和"，请大家共同献计献策，让我们一起来办好"三和"，让广大玩友多一份游戏的空间。如果"三和"有什么失误，错误，也请大家多多原谅，毕竟我们还年轻，在此我们先谢谢大家。

上期所登举办"VR格斗大赛"之事，因为一些原因，将由"三和"独家继续举办，请大家涌跃参与，原方法不变。

本店游戏部地址：北京市宣武区槐柏树街(宣武艺园北门旁)乘44、48、45、25路汽车及地铁在长椿街站下，乘61、38路汽车古槐柏树街站下。联系人：关伟、马迪、何江 联系电话：63043338(切勿来信)，邮购部地址：北京市宣武区枣林西里7-3-602室。邮编：100053 联系人：刘晓东(切勿来访，来件请一律用快件，两周内未收到，请电话联系)

本店重信誉，讲效率，款到当日发货，有质量问题的产品，一月内凭票可调换。

上海 音速小屋

连锁专卖店

优惠租卡：只需一次性交付租金200元，即可享受终身免费租卡、光碟。
(MD、FC卡带，SS土星、PS、3DO光碟任选)

超值换卡：购卡任意8盘或累计购卡满800元(无期限)，即参加超值换卡——每次换卡仅需1元。
终身可换　　次数无限
(购机者购卡还可享受优惠)

免费录碟：超任录碟满250张(亦可累计完成)，终身享受免费录碟。
(请先携两张一寸报名照来本店免费登记)

优价贴新：各类旧游戏机(无论好坏)均可作价100元调换新学习机、新立体机(品牌、式样多)
(各种二手货 收购、寄售 自行定价)

本月特价：SS土星 1580.00元　SONY PS 1650.00元
超任套机 1780.00元　立体机(赠卡) 450.00元

!!凭本广告购买游戏卡带、光碟、附件85折!!

武宁总店：武宁路278号(交通：63、94、40、69、224等)
宜川分店：宜川路109号(交通：41、40、117、78、128等)
热线咨询：021-62570100×5101(武宁总店)
021-56090923×游戏部(宜川店)
批发专线：021-62757890×16333(BP)施先生
语音热线：021-62443658×05890(欢迎留言)
因业务较忙，来信不能尽付，请来电咨询！

南京 世家游戏机商店 兴达游戏机商店 连锁

原装博士7代+日版(含制转)+双手柄+双线火牛全套1650元，进口世家机(双手柄)320元，索尼PS机1900元/套，土星机1700元/套，G·B手掌机350元，G·G彩色手掌机790元，3DO、NEO、超任光碟机及64位游戏机保证低价销售，供应各类游戏机新软件及周边设备。代客拷贝超任游戏，每片1元，批发优质高密1.44M彩盘每片1.70元(50片起售)，长期办理游戏卡以旧换新、出租业务。

★承接各类机种改接街机业务，专业人员修理各种进口游戏机，质量保证，价格合理。

★以华东地区低价批发各类游戏机、卡及光碟，量大更优，并办理邮购业务(平邮免费，需付包装费10元，特快另计)。　欢迎来函、来电垂询。

地址：①南京市中央门韶山路104-25号(南京商厦旁，向东50米，不过铁道)　邮编：210037 电话：025-5612618　陈强　徐小姐
②南京市夫子庙瞻园路、来燕桥头2号亭，兴达商店
电话 025-2248772　**范先生**
批发热线： 025-9048562　**图文传真：** 025-2212108　**邮编：**210001

邮购部：南京市建康路邮局01号信箱(收)。

欧洲杯96英格兰之旅

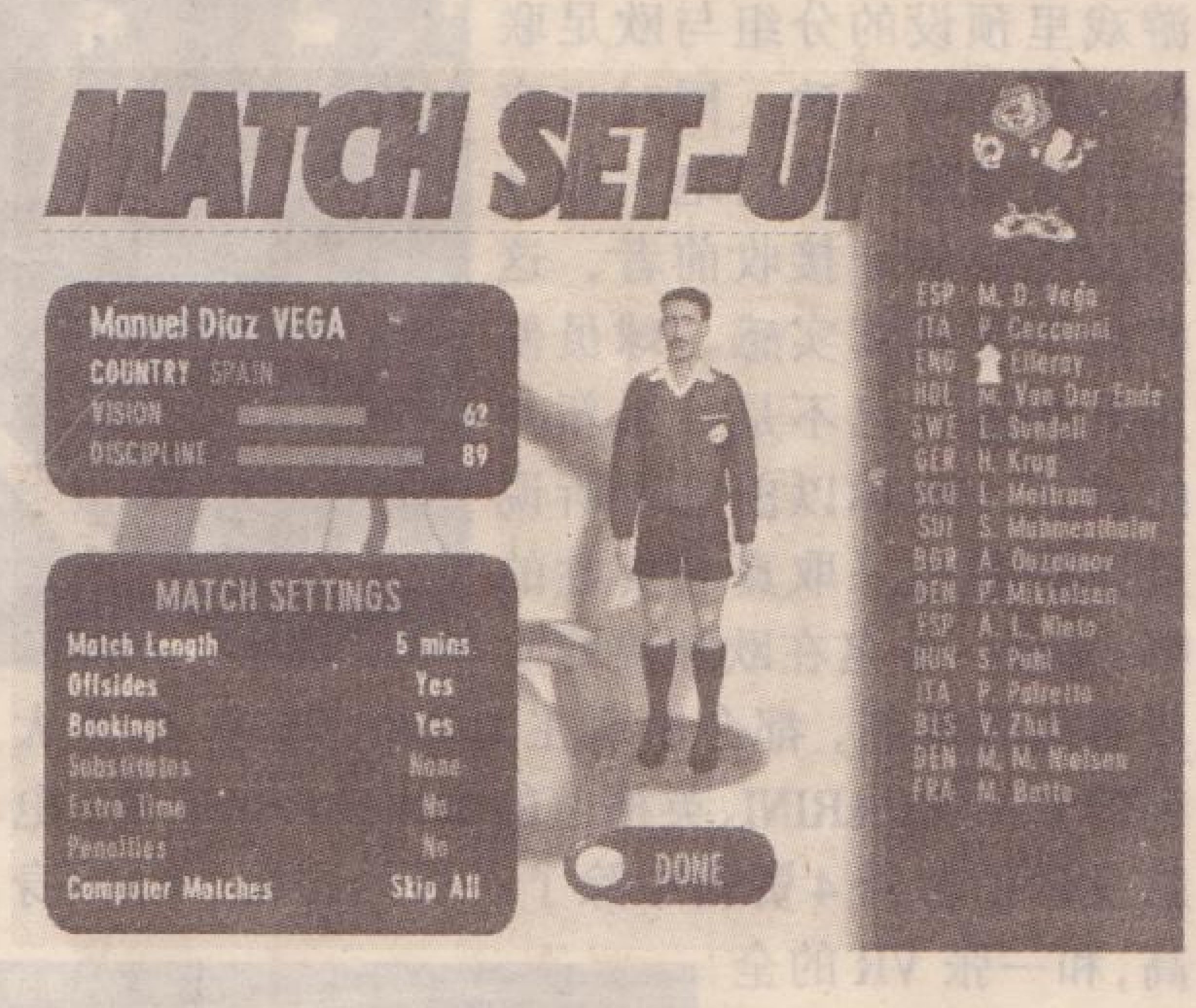


96年的世界足坛赛事频繁，风云变幻。随着欧洲杯、奥运会、和夏季的球星大转会，足球再一次成为举世瞩目的焦点。新一代的 VR 足球游戏也乘着这股热浪，迅速地成为全球电玩族的新宠。为了纪念 96 英格兰欧洲足球锦标赛的成功举行，近期由 GREMLIN INTERACTIVE 制作并发行了这套名为 EURO 96 的 GAME。GREMLIN 是近几年才发展起来的公司，与很多游戏公司一样，同属游戏界的新生代。在制作风格上，它擅于使用前沿技术，以设计 3D 体育游戏见长。"WHIPLASH 赛车"、" VR SOCCER"便是它旗下的名作。这回的 EURO 96 更是携诸多新技术而来，旨在完全再现本届欧洲杯的空前盛况。游戏使用了比前些时候曾风靡一时的 FIFA 96 更为先进的图形引擎，并且由于得到了欧洲足联的鼎力支持，在资料方面也翔实到足以媲美一部足球史话的地步。或许心急的玩家已经等的不耐烦了，那现在就让我们一同开始这次的英格兰之旅吧！

整张 EURO 96 光碟的容量为 496M，容许以 3 种模式装入硬盘：最小 (27M)；标准 (54M)；最大 (100M)。对于拥有 4 倍速以上光驱的玩友，建议不妨采取低容量方式安装。因为游戏的数据传输速度在这样的配置下将足以使大家满意，即便频繁从光盘上读去消息，也不会让人忍受太长的等待时间。在保证流畅运行程序的前提下，极大的节省了硬盘空间。



初次运行 EURO 96，令人印象最深的莫过于它精美的画面。游戏使用了目前业界最为先进的图形引擎，就象 QUAKE 超越 DUKE 3D 一样，FIFA 96 在它面前恐怕也只能算是一个"2.5D"游戏。过去最让玩家头疼的近镜头马赛克现象已不复存在，取而代之的全新即时演算系统，使图像无论怎样放大，都能始终保持细腻平顺。



我们真正可以看到球员丰富的动作和细微的表情变化，这是以往任何足球游戏都无法做到的。体育馆的设计历来是游戏制作中的难点，即便作为成功的范例，EA 几款 GAME 的观众席也还是做的缺乏立体感，好象只是在座位上摆了张照片而已。这样的情况在 EURO 96 中绝对不会再出现，小至角旗，大至看台，球场上的每个角落都被用 3D 软件一点点搭建出来的，无论视角怎样变换，画面始终栩栩如生，经得起那些挑剔玩家的敏锐目光。另外值得一提的是，游戏中加入了天空贴图，随着镜头的变化，你会发现头顶湛蓝的天上正飘着朵朵白云……再配上脚下茵茵的绿草，真把玩这只 GAME 变成了一种视觉的享受。游戏支持两种分辨率，和 5 种视角模式（虽然不多，

但每种都特色鲜明。过去红白机、MD上常采用的俯视方案也被发掘出来，怀旧的玩家不妨一试。）。如果你想在高解析度,和最佳视角的情况下运行游戏，至少要拥有 PENTIUM－90 以上机种。

EURO 96 中总共包括了欧洲杯决赛阶段的16只队伍。各队的出场名单完全遵照杯赛时的情况：意大利不见了巴乔，皮埃罗、拉瓦内力代之冲锋陷阵；法国缺少了坎通那，齐大内成为组织中前场进攻的核心……（看来球迷心中的这份遗憾，还要继续被带到游戏中来。）游戏里预设的分组与欧足联的抽签结果一致，同时也容许玩家重排，相信绝大部分朋友还是乐于接收前者，这样似乎更具真实感。球员使用真实姓名已不是什么新鲜的设计，但你以前是否听说过连裁判也采取真名真姓的哪？所有 18 名在欧洲决赛阶段露面的裁判，都会出现在 EURO 96 中，如意大利的 P.CECCARINI、英格兰的 D.ELLERAY 等。电脑显示的背景4资料中除了一般的国籍、年龄、身高，和一张 VR 的全身像以外，还有足联对他们判断力，执法力度的两项平分。游戏另一个创新的地方是增加了球场的选择：伦敦的温布利体育馆；纽卡斯尔新建的足球中心；利物浦的老足球场……举办欧洲杯的8个运动场都在其中。为了让玩家更好的了解比赛地的情况，程序还设置了预览功能。选择这个开关，电脑就会播放一段动画，告诉玩家每个球场的大小、容量、位置及结构。



EURO 96 的控制方法比较新颖。除了传统的通过换人控制全队以外，你还可以选择只控制一名球员，或在后卫线协助防守，或在对方门前抢点射门。这样的设计使游戏更具真实感：人为的发挥已不能完全左右球赛的局面，各队的整体实力将最终决定他们在赛场上的地位。比如德国遭遇意大利，双方就会展开对攻；而瑞士要是碰上英格兰便只有打防反的份儿。



游戏的 AI 系统很出色，让人印象深刻。比赛一开始，球员们会零零散散的进行热身活动，有的扳脚腕，有的作蹲起。比赛过程中，经过激烈的身体接触，球员就会伏下身提提袜子。射门成功之后，大家的庆祝姿势也不相同：进球者满场狂奔，而队友们则只是上去和他拥抱。

前面已经谈过主裁判的设置，其实赛场上最有看头的是巡边员的表演。当你带球沿边线迅速突破的时候，会发现巡边员也随着你一起向前疾跑，并不时作出探头、侧身等动作，简直就象看电视转播一样。



在大的方面，我们已经看到 EURO 96 不俗的表现。其实在很多细微的地方，游戏同样设计的可圈可点。细心的玩友会发现赛场边的广告牌上都是我们熟悉的厂商：CANON、VECTRA、UMBRO……，让人颇为亲切。相信这也会成为今后 PC GAME 的一种趋势，原本与大企业合作，也是娱乐传媒的本来之道。比赛中引入了风的选择，不仅是有无，更可对方向作出规定。这

对场上局面有着很大影响—顺风的一方在速度和传球距离上都将占有明显优势。游戏还支援了PLAY BY PLAY 功能,解说员操的是慢条斯理的英



国腔,与 FIFA 96 风格迥异。

游戏的妙处还有许多许多，并非都可以言传。然而,无论从那个角度讲度上讲,EURO 96 都是一只非常杰出的游戏。我们有理由相信，它将为这个风起云涌的"足球游戏"之年画上一个完满的句号,并成为今年世界最佳 SPORTS GAME 的最有力竞争者。

文/陈雷 责编/软体动物



纵观 96 年底至 97 年春的欧美游戏预定发行表,有几点应该注意。

1、辛迪加战争、Diablo 因原定发行时间为 10 月份，而且本文结稿前此两款游戏已经基本快要发行了,因此没有列入表中。

2、Blizzard 公司的《Star Craft》原来预测应是在圣诞节前发行的,结果现在定于明年 3 月了。

3、《幽浮 3》、《黑暗王座 2》、《创世纪 9》、《黑暗之心》等游戏还是没有出现表中,令人有点失望。

游戏 PIPELINE

游戏名称	制作/发行公司	预定日期
Age of Sail	Talonsoft	96 年冬
Aide De Camp 2	HPS Simulations	96 年底
Air Warrior 2	Interactive Magic	96 年底
Battles of Alexander	Interactive Magic	97 年春
Dark Earth	Mindscape	97 年春
Destruction Derby 2	Psynosis	96 年冬
阿达魔术师 2	Psynosis	96 年 11 月
地下城守护者	EA/Bullfrog	96 年底
魔域迷踪 2	Psynosis	97 年 2 月
Fighter Duel 2	Philips	97 年春
FlightSim Win95	微软	96 年 11 月
FPS Football Pro97	Sierra	96 年 11 月
Flying Nightmares 2	Domark	96 年冬
Hardball 6	Accolade	97 年春
Harpoon Classic 97	Interactive Magic	97 年 11 月
魔法门英雄无敌 2	New World Computing	96 年 10 月
History of the World	Avalon Hill	96 年底
IF22	Interactive Magic	96 年冬
Interstate 76	Activision	96 年冬
死星战将 2:杰迪武士	Lucasarts	97 年 2 月
Leisure Suit Larry 7	Sierra	96 年 11 月
Lords of the Realm 2	Sierra	96 年 11 月
Lost Viking 2	Interplay	96 年 12 月
Magic of Xanth	Legend	96 年冬
Master of Orion 2	MicroProse	96 年底
Myst 2	Broderbund	96 年冬
New Order	Epic	96 年冬
NFL Instant Replay	Philips	96 年底
NFL Legend	Accolade	96 年 11 月
One Must Fall 2	Epic	96 年底
Pacific Tide	Arsenal	96 年底
PC Panzerblitz	Avalon Hill	97 年春
Pod	UbiSoft	96 年底
掠私者 2	Origin	96 年 11 月
重返克朗多	7th Level	96 年底
Reverence	CyberDreams	96 年底
Risk!	Hasbro Interactive	96 年底
Shadow Warrior	3D Realms/FormGen	96 年底
SimGolf	Maxis	96 年底
蜘蛛侠与不祥的 6	Byron Preiss	96 年 11 月
Star Craft	Blizzard	97 年 3 月
Star Fleet Academy	Interplay	96 年冬
Star General	SSI	96 年 11 月
TFX 3	Ocean	97 年一季
Tomb Raider	Domark/Eidos	96 年冬
Toonstruck	Virgin/Burst	96 年 11 月
Vampire Diaries	Her Interactive	96 年底
VR Golf	VR Sports	96 年 11 月
Xenophage	Apogee/FormGen	96 年底
X 战机 VS 钛战机	LucasArts	96 年冬

出品公司 :BITMAP BROTHERS
容量 :380 兆
类型 :战略模拟
配置要求 :486/66/8



"这是战略模拟游戏与动作游戏的最佳组合！"

—GAMES WORLD 杂志

"我把本来打算买 C&C 的钱用来买它了！"

—PC ZONES 杂志

"这是一个最火爆的游戏，它拥有所有优秀游戏的素质，当你看到它的那一刹那，你就死了！"

—PC GAMER 杂志

"这是有史以来最好的游戏！"

—GAMES MASTER 杂志

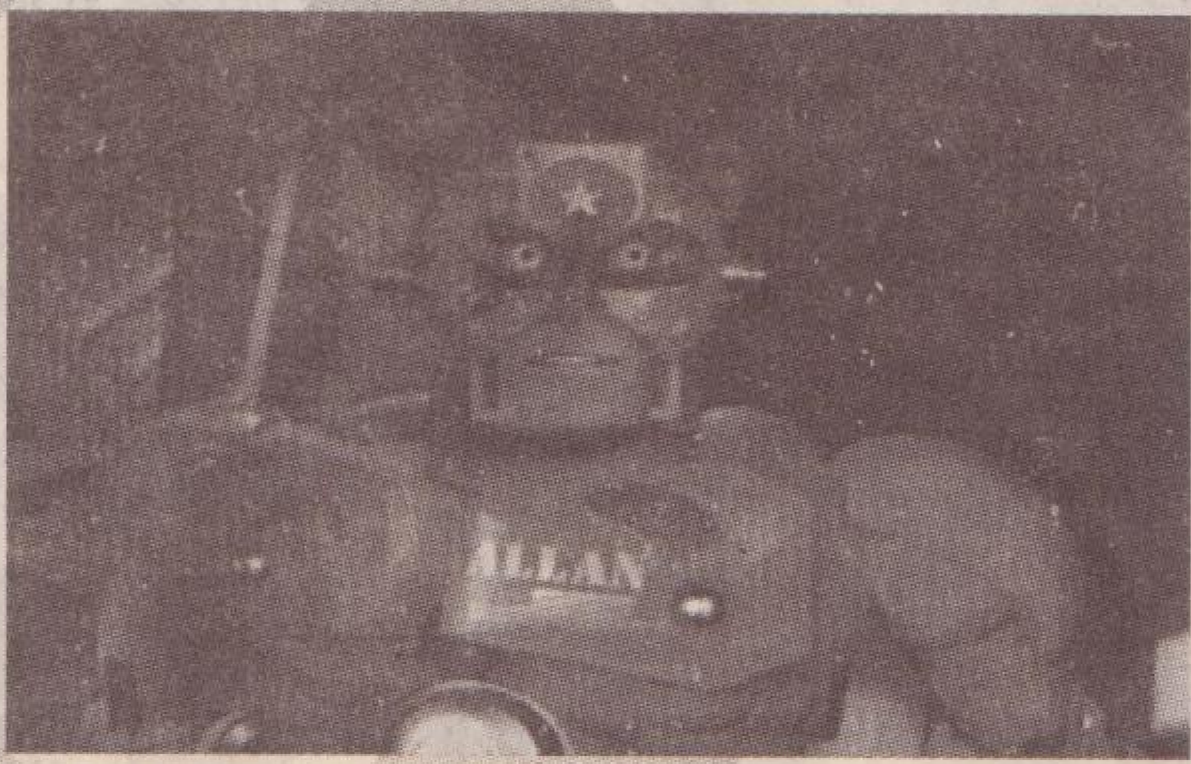
这些听上去似乎有些过分的赞美之词，由这些著名的游戏杂志不约而同地说了出来，真让人吃惊不小。他们在评论的是 BITMAP BROTHERS 最新制作的战略模拟游戏——Z。



▲ 昏~~睡百年

故事发生在五个星球上，前后共二十关。你要指挥从机枪兵到肩扛式火箭筒兵的六种机器人、从坦克到导弹发射车的共 11 种战斗车辆，完成难度一个比一个大的任务。与《C&C》和《魔兽争霸Ⅱ》不同，Z 既不需要建造设施、采集资源，也不用"黑暗索敌"。它采取了一种全新的游戏模式，强调"占领"而非"毁灭"，不仅是建筑物可以占领，而且当你把敌人战斗车辆中的士兵打死后，甚至可以派士兵进入空车中将其据为己有，充分地利用一切可利用的东西来打击敌人。这也正是它吸引了众多玩家的原因。

每一关的开始，你与敌人都只有一个总部以及一些机器人和战斗车辆。在地图上的各个地方，散布着许多的工厂、雷达站和各种其它的设施，它们的主权都是不确定的。在每个设施的附近，都会有一面白色的小旗，表示现在无人拥有它。任何一方的部队（无论是机器人还是车辆都行）到达了小旗，这幢建筑物就立刻属于他们了，小旗也变得和这一方的部队颜色一样。当设施被占领之后，会自动开始工作。工厂会自动地制造机器人和各种车辆，不用你给钱，不用你干预，总之不需要做任事情，需要的只是时间。在每个工厂上都有一个时钟告诉你离下一批部队制造出来还有多长时间，到时间部队会自动从工厂中走出来。用鼠标左键在工厂上点一下，可以知道现在正在制造的部队种类；再点"CANCEL"键的



▲ 充满热情的大眼睛

话， 可以改变制造种类。如果某个工厂一直在制造同一兵种，那么它每一次制造所花的时间会越来越短，在开始时也许需要四、五分钟，到了后来就只需要几十秒了。所以你在改变制造种类时，一定要谨慎。如果必须要改的话，应该在一批部队制造完之后马上改，而且越早改越好，这样可以尽可能地把时间损失减到最小。除了工厂之外，在野外还会有一些空闲的战斗车辆及机枪塔、炮塔供你占领。在开始的时候，手一定要快，利用现有的兵力获得尽可能多的工厂及武器。但万万不可过于贪心，占领得过多反倒会使你的防守力量变得薄弱，敌人一个反

冲锋你就完蛋了。一般来说，在第一轮的"疯狂占领"之后，保证双方的力量大致相当就可以了。另外，野外还有一种绿色的弹药箱可以让步兵补充弹药。其实，它还有一种妙用不可不知：当敌人的部队走到弹药箱附近时，派自己的部队朝弹药箱猛烈射击，可以使它发生大爆炸，炸死大批敌人。

实际上，小旗的争夺成了Z这个游戏的核心。双方在派重兵严密防守本方小旗的前提下，都想也都必须去争夺对方的小旗。有时虽然你占领了小旗，但和敌人拼了个同归于尽，眼看着敌人的后续部队一步一步地接近小旗，工厂上的时钟一秒一秒地走，还差几秒钟新的一批部队就要制造完成了，敌人却占领了小旗。这一下形势彻底逆转：不仅工厂归了人家了，刚刚制造出来的部队也



▲ 我们的头儿－ZUD

不是自己的了。所以我奉劝朋友们最好在防守绝对稳固的情况下再进攻，并且兵力多到可以保证进攻部队在消灭敌人、占领工厂之后，还能剩下若干来保护小旗。还有一点很重要：在进攻之前应该先看一下对方工厂上的时钟，估计自己可以在下一批敌人制造出来之前结束战斗



▲ COME'ON!! Let's rock!!

再发动进攻，否则当你正在跟敌人浴血奋战的时候，从工厂里拥出大批生力军支援他，你岂不是很惨。当然，占领工厂时应该优先占领车辆制造厂，士兵制造厂次之，因为战车毕竟是战斗的主导中坚力量。

Z不是"黑暗索敌"模式的，地图完全敞开让你看。在右下角的小地图上，除了显示地形和部队以外，还将整幅地图分成了若干个大小相等的区域，用颜色来表示每一个区域现在由哪一方控制。可以很明了地看出敌我双方的力量对比。但并不因为不是"黑暗索敌"，而使Z的难度稍有降低。因为战况瞬息万变，特别是到了后期地



▲ 胜利了，我们来喝一杯吧

图变得很大时，每个工厂都要保护，又不能象《C&C》那样修围墙把自己的设施全部包起来。你常常会顾此失彼，这边打得正热闹呢，一看那边，好几个工厂已经失守了。而且Z中的敌人非常好战，会经常主动向你发动进攻。因此在游戏的过程中，你会一直觉得压力很大，紧张程度甚至超过《C&C》和《魔兽争霸Ⅱ》。

Z中的部队和武器种类很多，除了炮塔和机枪塔这些玩艺基本不用造以外（敌人很聪明，会绕着走，根本就



▲ 看看自己是什么等级的实力

起不了多大作用），其余的所有兵种都应该适当地配备一些。坦克是陆战的中坚，对敌人的任何兵种都可以应付自如，自然不可缺少。与《C&C》中的坦克不同，Z中的坦克打的是爆破弹，所以对付步兵的效果要好得多，一颗在步兵群中爆炸的爆破弹至少可以杀死四、五名士兵。在强攻敌人炮塔或要塞的时候，一、两辆导弹发射车可以收到奇效，用大部队进攻会造成很大伤亡。步兵虽然速度慢、火力弱，但造得快、数量多、可以操纵车辆及炮塔和机

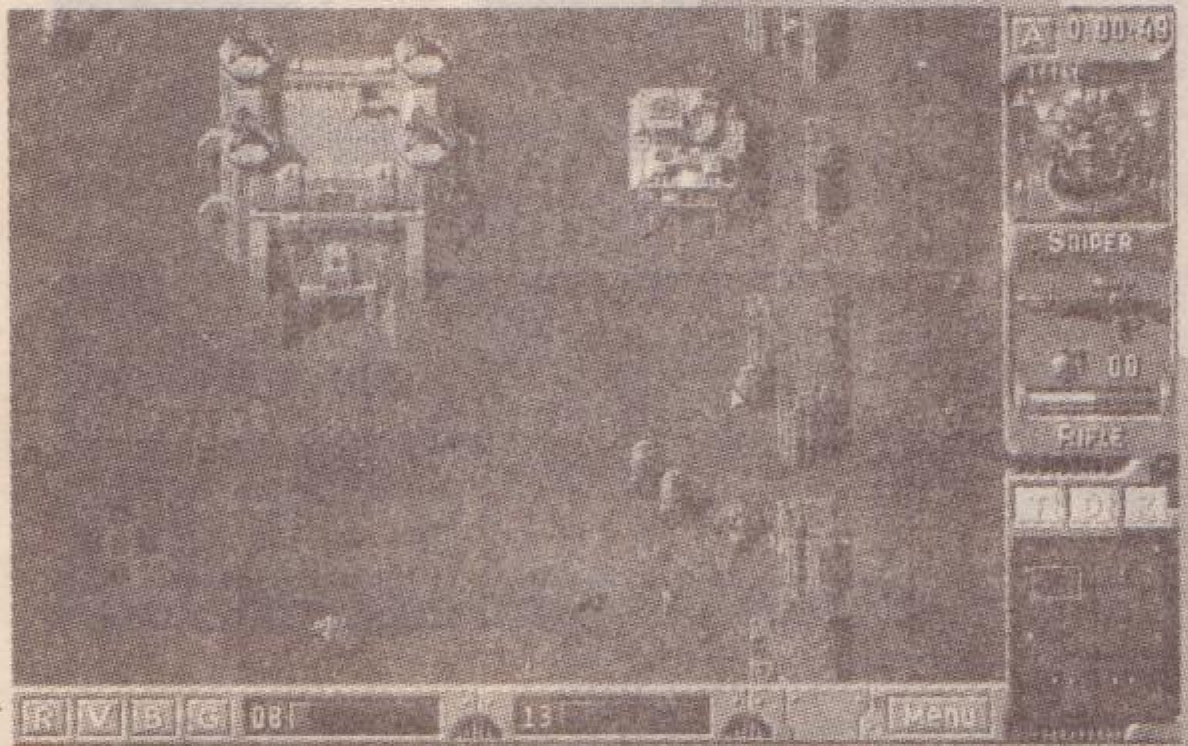
枪塔，也是不可或缺的。在一些遍布河流的关中，更可以显示出步兵的优势(步兵可以涉水渡河)。为了弥补步兵火力的不足，Z中采取了步兵战斗群的方式：三人为一战斗群，一起战斗，不可分离(士兵进入车辆或炮塔后便自动脱离他原来隶属的战斗群)。这是一个非常好的设计，大大加强了步兵的战斗力，一个持火箭筒的步兵战斗群可以毫不费力的干掉一辆吉普车。吉普车的火力虽然弱，却拥有最快的速度，是抢占小旗及发动快速突击的最佳



▲ 在无人的星球上酒后驾驶真爽呀！

兵种。

Z中越往后的关，地图越大，兵种越多， 但任务只有一个：摧毁敌人的总部。占领了全部兵工厂之后再发动总攻当然是最保险的办法，不过太费时间。富有冒险精神的朋友不妨试试用快速部队大胆穿插，直接攻击敌人的总部，如果成功的话，相信你会有很大的成就感的。在战斗的时候有一点必须注意：在短兵相接的时候必须积极主动进攻，特别是坦克，如果你向它发命令发晚了，它还在调整炮塔方向时，就被敌人敲掉了。

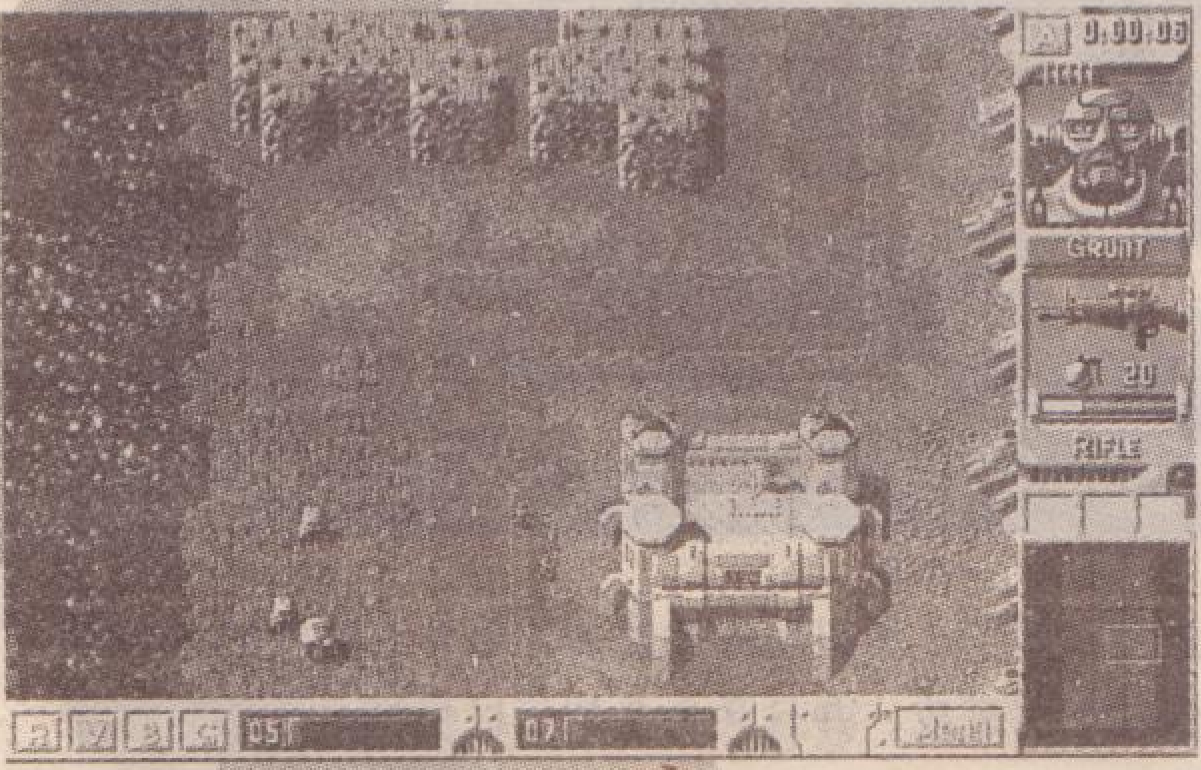


▲ 老窝自前很安全

Z的音乐非常好，在平静中孕育着危机，给人以紧张感。音效更是有独到之处。除了武器射击声和士兵嘶喊声之外，在你漂亮地干掉了一个敌人之后，士兵会说："Good shoot！""Excellent！"在你的部队遭到攻击时，他会喊叫："Ya！""Woo！"笔者曾经多次利用这一点发现了自己的部队正在遭受攻击。 当你足够强大时，士兵会说："What're you waiting for？"催促你进攻。总之，让你随时感到有一群活生生的士兵在跟你并肩战斗。

Z的画面没得可说，640×480 SVGA的精致画面，"写实+卡通"的画风， 绝对会令你满意。此外，Z在细节的表现上也有甚多可圈可点之处。 在你向一个部队发布了命令之后，再用鼠标点他，会有一条灰色虚线告诉你他计划的行动路线，还有一个红色的虚线圆圈告诉你他所持武器的攻击范围。士兵和战车被击中时，弹片和钢屑到处飞溅。被击伤的战车驶过的地方地上会有点点的油渍。野外有一些小动物，可以供你没事的时候练练枪法(不过我认为你大概没时间干这个)。士兵和战车在临死之前，都会高高跃起，然后"啪！"的一声重重摔在地上。一次，我的一大群士兵在一辆被击毁、正在熊熊燃烧的敌人坦克旁集中，坦克突然爆炸，当场炸死五、六个，残骸从空中落下，又砸死三、四，真是惨透了。希望你不要象我一样倒霉。

还有一点不可不说，Z的攻关动画十分幽默搞笑，实

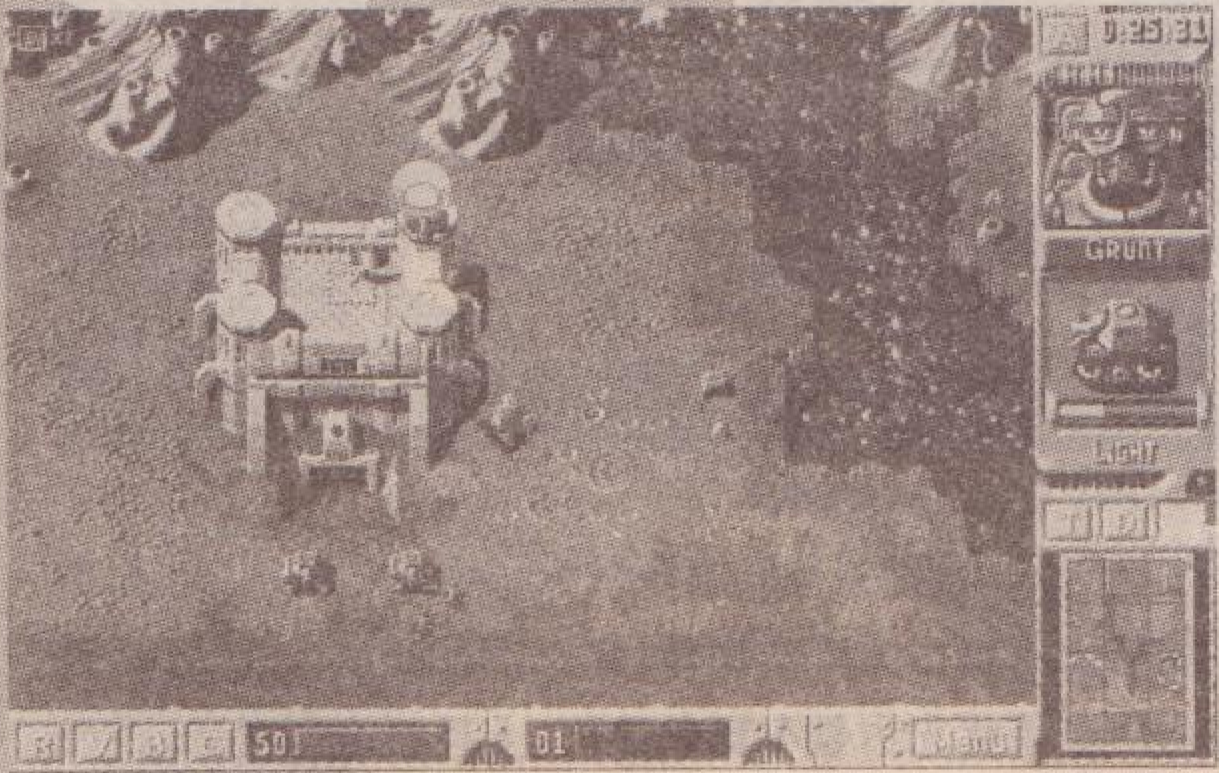


▲ 这种地形太差劲了！

际上Z的整个风格也是以幽默为主的。至于我为什么这么说，你去买一张光碟来玩玩，自然就会知道了。

喜爱《C&C》和《魔兽争霸Ⅱ》的朋友们， 以及所有喜爱战略模拟游戏的朋友们，如果你没有玩过《Z》，我可太替你们遗憾了。

Z！不可不玩。



▲ 坦克部队出动！！

文/罗曜 责编/软体动物

PC 秘技　秘技 PC

Crusader:No Regret　完全秘技　TEST:YES

秘键

LOOSECANNON16	=	开启秘技
CTRL－F10	=	开启无敌
F10	=	得到所有武器、弹药、物品
H	=	吊车(按住 shift,然后可以拖物品到任何地方)
F	=	显示物体帧数
CTRL－V	=	内存、版本等信息
F7	=	显示网格
ALT－F7	=	显示网格 2
CTRL－F7	=	显示网格 3

注:因为 S 键在游戏中的搜索功能热键,所以键入秘技开启秘技时,旁边要有可以搜索的物体,否则将无法成功的开启秘技。

参数

－warp　x	X 为关数	=跳关
－skill　x		=改变等级
－asylum		=显示 Enabling ENHANCED mode.
－demo		=连续不间断地重复片头

Fire Fight　隐藏功能键　TEST:YES

游戏中同时按下 C、W、+(数字小键盘)后,再按 F12,会出现一个菜单,允许玩家恢复护盾、加满枪、无敌。

Virtua Fighter PC　与 Dural 对决法　TEST:YES

方法 1:在标题画面连续按 17 次"上"。

方法 2:在选人画面按下、上、右、左＋防

Total Mayhem　完全秘技　TEST:YES

启动参数

DIRTYCHEATER	－	开启秘技模式
EDIT	－	进入任务编辑器
LEVEL＝xxx	－	读取编号为 xxx 的任务
GAME	－	直接玩当前任务
NOMUSIC	－	关闭音乐
TEST	－	装备强力设备

在基地内

按 Ctrl＋CHEAT	－	开启秘技模式
按 Ctrl＋N	－	跳到下一个任务
按 Ctrl＋E	－	加经验
按 Ctrl＋C	－	加钱
按 Ctrl＋A	－	加所有物品

游戏画面内

按 Ctrl＋CHEAT	－	开启秘技模式
按 Ctrl＋STUFF	－	加所有物品
按 Ctrl＋T	－	传送队员到任意地点
按 Ctrl＋I	－	队员无敌
按 Ctrl＋M	－	关闭敌人

工人物语 2　加快速度　TEST:YES

在游戏里键入 THUNDER,可以开启秘技

然后按 Alt＋F7　显示完整地图

Alt＋1 到 Alt＋6　改变游戏速度

蚯蚓战士 2　TEST:YES

在游戏中先暂停,然后输入以下密码

	美国版	欧洲版
加命	GIMME JIM	I AM A LOOSER
杀死 Jim	L8TR JIM	I HATE MY HAIR AND WANT TO DYE
内置抓图	SAY CHEESE	CHEESE

Pray For Death　完全秘技　TEST:YES

在制作组画面键入以下键:

MEETTHEGUYS	－	内置的无聊小游戏
SENDMEFASTER	－	加快游戏速度
BLOOBABLOOBA	－	水中战斗
NEEDNOBATTERIES	－	画面变成类似 GameBoy 的样子
YEOLDEGAME	－	按下 P 键可玩另一游戏
TOONSOUND	－	加快音效速度

PC 秘技

责编 / *PsychoPsychic*

秘技天地　方偏技秘

MJ JI TIAN DI　　责编/风马

风马一定比牛要强出许多，因为有一句俗话道：风马，牛不相及！

——读者

●秘技

SS《街霸 ZERO 2》FP 4

选择胜利姿势：在 ARCADE MODE 与 VERSUS MODE 中，当每局结束出现"K.O."的字样时，按住任意拳、脚键即可变换不同的胜利姿势，对于胜利姿势少于 5 次的角色，只要用 X 键与五键配合即可。

二十四种胜利台词：在打败一名对手，并摆出胜利姿势后，配合四个方向与 XYZ、ABC、XA、YB、ZC、LR 六种键位组合可以看到二十四种胜利台词中的一种。例如隆胜利时，只要按住上和 LR 三键，即可出现"武魂我已融汇贯通"这句台词。

随意选择场地：将 OPTION 中的 SHORTCUT 项目打开，然后选 ARCADE MODE 进入游戏，这时副手柄按 START 键加入；在选人画面中将光标调至想去的场地上（主角头像处），按住 START 键 1 秒以上，之后可随意选择喜爱使用的角色，战斗就会在你选定的场地中进行了。

SS《格斗之蛇》FP 4

隐藏的 OPTION：选 ARCADE MODE 打通游戏一次，当回到标题画面时，会发现多出一项白色的 OPTION 选项，其中各项表示如下：

STAGE——在 ARCADE MODE 中开始场地的设定。

NO DAMAGE——如为 OFF，在战斗中可不受伤害。

BGM——背景乐的开关。

PEPSIMAN——如为 ON，在战斗中百事人肯定会出现。

PORTRAIT——可看许多 ENDING GRAPHIC。

GB《热斗侍魂·斩红郎无双剑》FP 4

选用柳生和斩红郎：在厂商画面中，按三次 SELECT 键，即可。

直接看结局画面：在厂商画面中，顺序按 A、上、B、右、A、下、B、左，即可。

●偏方

SFC《火炎之纹章——圣战的系谱》FP 4

盗贼与魔法剑：盗贼在游戏中并不是作为战斗力存在的，但如装备了在作战中或买到的具有魔法属性的剑，对敌人间接攻击则可施放二级魔法。此类武器最适合盗贼使用，因为他们速度很快且魔力不弱，使用魔法剑时对一般对手可造成两次伤害，威力实在不弱于某些魔法师。这样一来不但可以轻松地得到金钱，也有助于练级，盗贼进化后的盗贼剑士着实是个二线好手呢。另外，第八章"龙骑士"一关某村落的"盗贼之戒"对于某些手持昂贵星级武器的队员是个福音——手持圣剑的马上盗贼是不会亏本的。

异性关系：在游戏中，各主角间有许多的亲缘或恋爱关系，一般有这样关系的人都曾在战斗中对过话。在每一章中，有关系的二人中有一人在与另一人处于相邻位置时，会因心灵感应而发生命中率 100%的会心一击，但每一章只有一次机会，好好把握吧。

北京 刘晶岩

SFC《第四次超级机器人大战》FP 2

使用剑防御和盾防御：所谓剑防御即用手中的剑将对方打过来的导弹击落或用剑挡开敌近身光剑攻击，即完全抵消敌一次攻击；而盾防御是指用盾使用所受伤害减半。这两项技能并非为随机使用，使用如下方法会使其成功率达 70%以上：以剑防御为例，首先驾驶机师必须有"切り払い"这项特殊能力；然后当转入敌人攻击画面时，在敌人放出导弹或敌人亮出光剑至画面切换至我方之前，按"切り払い"的熟练度按 A 键，如熟练度为 3，则按 3 次，但按第 3 下时，一定要按住不放；如上操作即可看到我方机器人用剑抵消敌人的攻击。盾防御方法同上，但要求驾驶机师具有"シールト防御"这项特殊技能。

北京 刘晶岩

（编者按：半月之功，所获甚少/埋头苦攻，愁思难了/对战格斗，接触又少/望洋兴叹，已生疏了/展望目标，时间太少/视而不见，一了百了。以上这首"少了歌"是曾作为狂热 SLG、RPG、FTG 爱好者的刘玩友面对超任太多的"熊掌"与"鱼"发出的感叹，而作为编辑的我又何尝不是这样的呢。而我想对于日益增多的"熊掌"与"鱼"确实需要有足够的自制力才不至于引起"消化不良"。但"视而不见，一了百了"这样的消极态度，我想无论是用于工作学习或游戏中都是不可取的。刘玩友在超任游戏中"慢"游半月，虽"所获甚少"，但并没有"白忙一场"，也还是为玩友们提供了很好的偏方，虽然他有那样的感叹。）

SFC《梦幻模拟战》FP 7

开始就有大量宝物：游戏开始时，会回答女神的提问来决定主角的能力等，还会相应地拥有一些宝物；当回答最后的提问：**よろしいですか？**回答：**いいえ**，然后就要重新回答女神的一系列提问，但刚才得到的宝物却没有减少，如此反复几次即可拥有许多宝物了，但不能超过七次，否则游戏则不能继续进行了。

广州 李靖



秘技天地

FC《勇者斗恶龙Ⅱ》 FP 4

最强之剑：首先在隆达尔吉亚高原，从怪物手中得到破坏之剑（**はかいのつるぎ**），然后在准被了隼之剑（**はやぶさのけん**）后进入哈刚神殿，在神殿中换上破坏之剑，再离开神殿，这样隼之剑便会具有破坏之剑的攻击力，并且可以二次攻击，就成为最强之剑。

上海　刘轶斌

GB《篮球飞人 2》 FP 5

樱木防守法：当使用樱木在篮下防守时，可在阻拦对手投篮画面中顺序输入上下左右 A，这样樱木就会使出"哼哼截球法"，另外在相同的画面中使用赤木，只需要按住下放，再按 A 键，赤木就会使出"活拍苍蝇"。

上海　刘轶斌

FC《龙珠 Z Ⅲ》 FP 7

孙悟空不得心脏病法：①物品一栏中，内有特兰克斯所给的治心脏病药，在与人造人战斗的最后一关，由悟空所带领的一组 Z 战士，不接触到其他 Z 战士（指在地图画面上），这样悟空就能与人造人战斗了，并不会发心脏病了。②在接触神龙时，神龙会给出三个愿望：一是种仙豆，二是给其中一位 Z 战士提升一级，三是让神龙给悟空治心脏病。注意，方法②只限于原装带。

广州　邓志强与 C.Y.X

（编者按：这两位玩友来信指出本刊今年第五期曾刊登的上海钟敏的同名秘技"实为欺骗闯关族"，这可有点武断，你们试过钟敏的方法吗？也许是卡带版本不同造成的吧。而钟敏曾说有许多才法可以让悟空不得心脏病，可却再也没有写来其他的方法，我想钟敏只有用实实在在的东西证明给大家看，才能洗清"冤屈"呀！另外，邓、C 两位的早已掌握的正确的"加满 HP、KI 及仙豆"的方法，为什么不写来呢？怎么能证明你们说的岳阳李珂是错，而你是对呢？望速速解决！）

GB《职业拳击》 FP 7

无赖必胜法：将对手逼至栏边，按住上并连按 B 键，就会使出上勾拳将对手击倒；这时，连续这样打下去，对手就会不断被打至护栏上，上下翻滚，直至将对手体力打没，从而轻易赢得每一个对手。

河北保定　牛辉

GB《星之卡比》 FP 7

难度增加法：标题画面中，按住上、SELECT、A 三键，即可使游戏难度提高。

音乐欣赏模式：标题画面中，按住下、SELECT、B 键三键，即可进行音乐欣赏。

湖北沙市　吴浩

（编者按：沙市"真的"英俊少年，你好！我并没有跑，所以也不必说"风中马儿慢些跑"！非常非常感谢你能"常默默地体验着杂志背后的喜怒哀乐"，我也常静静地思考在杂志工作的我与玩友的不同感受，希望所做的工作能够做到符合读者的需要。你的秘技中都没有说明在何时输入指令，"标题画面中"是我加上的，不知是否武断？下次你再投稿可要记住写清哟，understand?）

MD《大航海时代Ⅱ》 FP 5

迅速拥有一支大舰队：当主人公拥有了一只铁甲舰之类的大舰，但如果还想制造即费钱又费时。有一个方法只需一个月就可把唯一的一只铁甲舰变成一只强大的舰队而无需一分钱。方法是拥有了一只铁甲舰后，开往南美的"**カラカス**"港，在酒店中说服"**フラソチヤ・ロロノア**"加入。然后出港，在边上等上几天，这时你就会发现刚刚加入的"**フラソチヤ・ロロノア**"以本国舰队的身份出现，不但开的战船一样，就连名字都一样。趁他还未溜回港之前冲上去与他单挑。胜利后就变成两只铁甲船，但此人并未消失、再等几天他 会再次出现，而且他拥有的战船和主人公的数量上始终完全一样。这样只需几次主人公就会拥有一只强大的海上战舰队，而无需花费一分钱。而且任何人任何船此法皆通。此时对本国的敌对度会很高，不过只需多投资些同盟港就解决了。

意外的礼物：当用艾尔・维萨斯作为主角时，一开始就去宿屋里找老板娘借钱，当她给你 500 元时，选择不要，她就会送你价值远远超过 500 元的礼物——猫。

上海　田晓然

MD《太阁立志传》 FP 6

藤吉郎猛长战级：藤吉郎作为总大将攻城时，不急于消灭敌军，尽可能多拆毁城墙，并不让敌残兵撤退而取得胜利，可使战级猛长。笔者曾从 LV1 一仅升至 LV11。

增加兵力：羽柴造反初期，兵力严重不足。此时可迅速攻下规模兵力较小的邻城，并立刻将此城之兵士调回都城。待织田发兵攻取此城后，再重复上述操作，几次下来，兵力可大增。

上海　周荣

（编者按：许多玩友都同这位周荣一样，通过《太阁立志传》这款优秀的游戏开始对于历史知识感起兴趣的，希望从书本上获得的更多、更实在的知识，从而在游戏时得到更多的快感。本刊所开办的"三国游戏纵横谈"和"人间五十年"这两个栏目正可以满足有这样愿望的玩友。对于愿意并且能够通过游戏而获取更多知识及快乐的玩友，我们会通过自己的工作来回报他们的期望并与他们同样快乐；而对于竟认为知识有好坏之分，也不去学习、甚至不允许别人学习的人，我们会通过不断地努力进取将他们抛得很远。）

MD《梦幻之星Ⅳ》 FP 3

部分组合技：

火焰斩：鲁迪的特技**レイブレード**＋汉思的特技**アストラルフレア**

热炎雨：法伦的特技**バーストロラク**＋斯林的特技**アレエリ**

时空黑洞：斯林的特技**ネガテイス**＋少女希艾丝的魔法**グラフト**（压缩）

上海　李俊杰

MD《梦幻之星Ⅳ》 FP 3

究极组合技：这个组合技是本游戏中威力最强的魔法，除 BOSS 以外的敌人全是一击必死，而且无属性，无论什么样的敌人都能给以重创，具体组合方法是：珐儿（**フアル**）的魔法**デバンド**＋鲁迪（**ルデイ**）的魔法**メギド**（怒之塔中学到）＋斯林（**スレイ**）的特技**レジエオン**法伦（**フオーレン**）的特技**ポポジイロンボルト**。

北京　赵纲

（编者按：自从第10期在栏目中征集《梦幻之星Ⅳ》后，许多玩友都投来稿子，因许多都与本刊今年第3期中的一样，故挑选了以上几条，加上以前的总共有11条了。据称组合技共有十五条，还差四条，究竟谁能先试出来呢？而以上两位玩友将各获本期赠刊一本，今后凡征解之秘技如是。）

MD 《割喉岛》 FP 4

通过第二关的顺序：上、下、下、下、上、下、上、下、上、下、上、上、上、下。

怎样找到五箱财宝：本游戏必须收集到全部的五箱财宝才可看到完美结局画面。第一批宝藏在第三大关第二小关的城镇最左端处。第二批宝藏在第六关中，游戏时进入第一个山洞，再走到最左端处后进入山洞，进入山洞后向右走一段距离，就会看到在树上有一个财宝箱，利用空中二段跳得到它（注意必选择女主角才可得到，因为女主角要比男主角跳得高）。第三批宝藏在第八关中，开始时按照正常的次序走，在走到一个断开的地质时，并且在地上有一个象神灯的物体。这时走过去用脚踩它一下，但画面并没有什么异常，这时再按照原路返回跳上一个石台，石台便会自己移动，把你带到一个山洞前，进入山洞后，你便会看到大批物品，其中有一个财宝箱，两个1UP一个血瓶和一支枪。第四批宝藏在第九关中，在走到一个有两个洞口的石台上的时候，进入第二个山洞，来到另外一个石台，这时抓住石台下的藤条跳到一个小石台上，便得到了第四批宝藏。（注意：如进入了第一个山洞便回到了第九关的开始处。第五批宝藏在第十一关中，在要注意一定要在打完第一批敌人后向船尾走才能吃到宝箱，如果打完了所有的敌人再去便找不到宝箱了。）

找到通过第九关的出口：初玩的人很难找到第九关的出口，其实很简单，在第九关最底部的地段上有一个断裂的悬崖，只要跳下去即可顺利地通过第九关。

得到隐蔽的1UP：在第八关山洞中，走到一个无路可走的地方时，可以看到有一根铁链，不要管它，加速跑后向前跳，这时奇迹出现了，主角没有掉下万丈深渊，而是悬浮在空中，这时再加速跑跳上一个平台便得到了1UP。 张家口 王文殊

MD 《战斧Ⅱ》 FP 7

人物移动法：在通关后，三名主角会回到第一关开始处，这时会有许多村民出来庆祝，当村民停下不跑时，连续按2P手柄的start键。就会看到村民在慢慢跑动便离开了三名主角。

张家口 王文殊

（编者按：阿弥佗佛，大智大慧文殊吾师普贤菩萨……，吾师慈悲，指点众生，普渡众生于无涯苦海之中，真功德无量！大概EXP可以提升一个整数——1……）

MD 《超级忍Ⅱ》 FP 4

隐藏的秘道：在此游戏中，每关都有隐藏的秘道，其中最有意思的两条是：①第三关地下生物圈，在中途多调查上方（按住方向键↑），会出现一条肉色的带状物通向一个小阁内，站在带状物正下方向上跃，会进入其中，内有加血、加镖和1UP，然后站到带状物上，自然会落回地面。②在打第6关BOSS时，必须先进入一扇外观不同的鬼头门。在找到此门后先不要进入，爬到房顶上攀援住，向右行进，会发现一间密封的小屋，这时只要到墙根下没法冲进去，就会穿柱而过，再进到屋内小门里，会来到一个无底的小屋内，脚下有两层箱子，每层3个，第一层是加血、加镖、威力镖，屋子正中有一个忍术，右边是出口。只要不断进入可获无数忍术，但难度亦很高。

湖南湘潭 涂恒

MD 《魔强统一战》 FP 7

收回灵丸法：选浦饭，如果超必杀（→↓→+A）被对手防住，在最后超灵丸一击时连打C键可收回超灵丸，以便以后再用。

无赖合作法：二对二模式中，VS电脑时，任选二人，开战后一人躲至安全处不断挑衅对手（A+B+C），减少对手灵力，对方会只顾集气而不再攻击，此时另外一个人就能从容地将敌方歼灭。

湖南湘潭 涂恒

（编者按：在原本和平宁静的世界里，偏偏有人要搞什么“涂氏猜想”，将我的隐藏身份道破，还说要揭开编辑部××之谜（RPG中的勇者?），胆子可真不小呀！不过，凭你的力量，是不会成功的！哇哈哈哈哈哈哈……）

ARC 《超级漫画英雄》 FP 5

使用头目THANO：在选角色画面时，按着1P的START键不放，然后快速按轻腿、重腿、中拳、中拳、上，便可发现蜘蛛侠变成了THANO。

杭州 叶佳旻

ARC 《19××》 FP 5

获得隐藏1UP：在第三关打BOSS前的最后一队红色飞机出现时，往画面右边的山崖猛射便会随机出现1UP或奖分。

杭州 叶佳旻

ARC 《真·侍魂》 FP 2

黑子出现的条件：有人怕黑子，有人爱打黑子以提高技术，下面方法就是黑子出现的条件，反之则不会出现：①在打第三、六、九位对手时（最多出现三次）；②在决胜局；③在最后20秒内；④用超杀将对手击败；如此即与黑子交战。

陕西咸阳 张晖 郑华

ETC 主机养护大法 FP 0

超任养护大法：在一些游戏中，如《时空之旅》、《第四次超级机器人大战》中，同时按L、R、START、SELECT四键便可回到标题画面。

土星养护大法：在一些游戏中按住ABC三键，再按START键，便可回到标题画面，如再按一下START键，可会退出到音乐CD的画面。

上海 徐康

（编者按：这位好心的徐康玩友希望通过他提供的养护大法，能让玩友们的主机寿命更长。同样，他也好心的给我提了个建议，因为汉字“风”、“疯”二字易错，所以玩友易误写，只要把“风马”改成“WIND HOUSE”，则玩友们即不会错写成“MAD HOUSE”！如再不行，可改成日文、俄文、法文、德文……，甚至印地安土著语！天啊，要学这么多种语言，还不如我改个名字呢？……）

SEGA 64位游戏机将在不远的将来问世，这真是个惊人的消息！令人无法置信。但我们的案头堆着相关的资料和彩色图片，似乎也不是空穴来风。现代科技的发展步伐，产品的更新换代越来越快，游戏业亦是如此，但……。SATURN顺调进击，大展鸿图之时，会用自己的右手打自己的左手？

近期市面上将推出近十本关于游戏方面的书籍。象《九六游戏年鉴》《电子游戏攻略》等书。虽然我们不知道内容、质量如何，但堂堂正正亮出自己的名头，凭实力打天下令人敬佩。由于本刊编辑的《'94》《'95典藏本》口碑不错，近闻有一两位先生要把自己的书贴上《'96典藏本》的名字。似乎沾了《典藏》的“仙气”，就成了吕洞宾。沾了“花”字，就有了香味。其实读者绝不会因为书名就会买这本书。读者对质量、印刷、装帧、内容、价格心理有数，绝不会轻易上当的。对于杂志社而言，既然鸠占鹊巢，有人那么渴望沾《'96典藏本》的仙气，本刊只好割爱，在此宣布：下一本专辑正式名称为《'96格斗天书》，广告及内容，见30页，请读者明鉴。《'95典藏本》出现盗版时，几位南昌、上海的读者来信说：“盗版算不了什么，过不了多久就会有人“盗名”的。”想起这几位料事如神的读者来信，真是感慨系之，在此致深深的敬意。

闯关族的家

这是个注重感情的栏目，你的喜怒哀乐、恩怨情仇、批评建议、疑难困惑都可以倾注在这里。

主持人：无类

我想，电子游戏迷最大的梦想就是制作自己的游戏。听说贵刊投资十几万元做《三国一官渡》，勇气可嘉，痴情可钦。但我不明白为什么中国游戏老跟在日本、欧美后面瞎折腾？三国让小日本抢去就送他好了。中国上下五千年，除了三国就没戏唱了？昨天做梦我想了个好题材，就是古老的秦始皇统一天下，我想就叫《始皇天下》吧！请注意保密，别让日本人又捷足先登。

连云港 张峰

贵刊是我最喜爱的国内电玩杂志。我时常阅读海外及港台杂志，贵刊在印刷、装帧、攻略和时效性上都有不小的差距。但阅读贵刊时的那种亲切感是其他杂志不可比拟的，提几条意见：1.《龙哥热线》栏目非常好，但有些极其幼稚的问题总会重复出现。建议将读者问及最多的问题汇集起来，一并做答。不用正式出版，就象协会会刊那样，哪位玩友需要，可向编辑部函索，不收费或收点工本费。（无类：此建议非常好，不占用杂志的宝贵版面，又能普及科技知识。至于发放办法，还有待研究。）2.建议贵刊多推出一些类似《新手培训事间》、《游戏制作入门》这样的好栏目，还有《街霸研究》、《侍魂战术研究》、《九王格斗之王系统解析》都很不错。初学者可以入门，中高级者可以[illegible]。郭晨

建议贵社或自己或约人，创办一个“游戏剧情丛书”系列。据我所知，每个游戏出笼，都有一个剧情。只是不知为何游戏发售了，而剧本却秘而不宣？何不把各种RPG、ACT之类的游戏剧本，编写成书，以小说形式出版，集文学性，艺术性，欣赏性，实用性，收藏性于一身。不仅可以指导游戏，又可观赏，岂不两全其美。说通俗些就是把游戏攻略文学化，我想肯定热销。

无锡 李松

蠢节目万能攻略

眼睛看着电视，就可知道什么地方会出现什么敌人，知道什么地方会发生什么。能做到这一点之后，

Push START！

第一关：1.打敌人 2.不让敌人打你。

第二关：同上。

最后关：1.更好地打敌人；2.更好地不要让敌人打你。

完了。

然后是一些秘技和不那么秘的技。

重庆 主谋

看了杂志中介绍的编辑部游戏中毒个案分析，我也有特殊症状。请各位编辑分析病因，以便能改则改，改不了的就让其继续发扬光大吧。A症：玩街机时喜欢后面站一大群人围观，水平也会因此大大提高。B症：玩家用机时要边玩边补充能量（零食，饮料），就可以连饭都不用吃。另外，我与龙哥的“第三只手”症相似。我喜欢把左脚放在写字台上。但绝对比不上龙哥那么高深莫测、登峰造极。居然可换碟片、支持鼠标……充其量可以开关电视，调节音量，也能做到复位，开关游戏机。但不知龙哥的“第三只手”能不能拿零食饮料，如果能一定教我，好让我玩高速火爆游戏时也可补充能量，又不影响游戏，而且也不会弄脏手柄……

上海 音速不死鸟

我买了一本《'94典藏本》，当时买的时候，没有发现里面的三国纵横谈少了几页，后面也有短页的。拿去跟书报亭的人去换，他们死不承认。我很喜欢这本书，一点也不后悔，只是觉得有点美中不足。

太原 张哲

无类：请将书寄回杂志社调换。

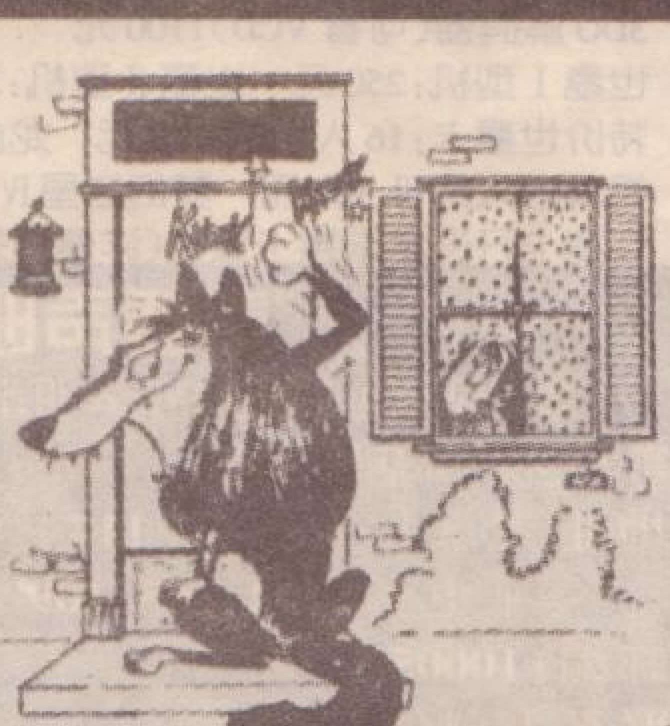
现《大墙画廊》正进行命题作画，由于僧多粥少，导致各路“名作”无法一一刊登。但只要出题时订一个截稿日期，把截稿前的作品分为几期刊登，再出下期题目就行了。依次循环，必可减轻工作量。

桂林 韦伟

能否扩展一下读者的发挥余地。《电子游戏软件》杂志不能仅仅是一册攻略本，它理应成为广大电玩迷沟通的纽带。因此，是否能考虑开设一个由玩友自己写稿，互相交流各自游戏心得与体会的栏目。在这个栏目中，电玩迷们能很自由地抒发各自的感想和设想。比如可以有：“我对××游戏的看法”、“我谈即时战斗制”、“我创意的一个SLG”等等。

甘肃张掖 陈杰

上帝有话要说



龙哥热线



图/郑州 朱卫强

Q 同样是 PAL－D 制式，为何还有 PAL50 和 PAL60 之分？制转 NTSC－PAL50 和 NTSC－PAL60 有何不同？（黑龙江 韩来雁）

A 该死的“制式”一直困挠着我们的读者，不过幸好龙哥是百问不厌的：PAL50 是标准的 PAL 制（场频为 50Hz），即我国电视所用制式，而 PAL60 是 PAL 制和 NTSC 制的私生子（用了 NTSC 制 60Hz 的场频），它们只有场频的不同，这就是经 NTSC－PAL60 制转转换后的信号在 PAL50 电视上仍会出现图像跳动的原因。

Q SS 版街霸 2 如何使用 EVIL RYU 和 SUPER 豪鬼，SS 版 FIGHTING VIPERS 能否使用 PEPSIMAN 和玩具熊？（北京 苏小雷）

A 不用着急，也许是在下期，也可能在年底出版的格斗专辑《’96 格斗天书》中详细登出这些秘技，敬请期待。

Q 我买了一本《95 典藏本》，可是黑白页上的图片黑乎乎的什么也看不清，我不知其它是不是这样，可我这本就是这样。（浙江 独孤求败）

A 可以肯定，你买到的是盗印的《95 典藏本》，和原版比较一下吧。

Q 贵刊登出的街机上选《STREET FIGHTER ZERO》的秘技要求按住 START 键，可是街机上没有 START 键啊，难道只有在 SS 中才能输入吗？（武汉 戴希）

A 街机上是不可能没有 START 键的，那就是你投币后要开始游戏所须按下的那个开始键啊！

Q 65535 是什么数？为什么许多游戏的经验值，金钱达到此值后就不能再加了，甚至再升会出反常现象？（陕西 朱悦心）

A 游戏程序也是用电脑来编写的，电脑用的是 2 进制和 16 进制，65535＝2 的 16 次方＝FFFF（十六进制）＝2BYTE（1 个 BYTE＝8 位二进制数），所以 65535 是电脑很常用的数，许多游戏中的数值也以这个数为极限，如果游戏程序在计算大于 65535 的数值时有漏洞，就会出现反常现象，事实上许多游戏秘技都是利用到了这一点。

Q 我的土星光盘中储存的音乐为何用普通 CD 机就可读出，但没有第一支曲子？（北京 贾威）

A 土星光盘的第一轨储存的是游戏资料，故第一轨无法用普通 CD 机读取，第二轨以后才是正式的音轨，储存的都是游戏中所用的音乐，格式和普通音乐 CD 相同。

Q 如果把游戏机上的射频 RF，AV，RGB，S－VIDEO 输出同时与一台多制式彩电上的各个输入端连接之后，彩电图象为怎样？彩电有损坏吗？（上海 王维新）

A 只要彩电有接收这些信号的功能就可以同时输入，然后可在彩电上选择用哪一种输入方法显示图像，当然效果各不相同啦。

Q SFC 的光碟机是不是要安置在 SFC 上（像磁碟机一样）才能玩游戏？（大同 韩兴谦）

A A：错，光碟机＋SFC 并不可以玩游戏，光碟机必须先接到磁碟机上，再将磁碟机接到 SFC 上才可以玩游戏，可以理解成磁碟机是 SFC 的附属品，而光碟机又是磁碟机的附属品，像这样：光碟机→磁碟机→超任。

Q 现在市面上有 1.X 版和 2.0 版两种土星用 VCD 解码器，有何区别？土星 PHOTO CD 引导盘有何作用？（贵州 陈斌）

A 2.0 版解码器在播放 2.0 版 VCD 时独具重播控制功能（PBC），可获得高解析度静像，菜单选择等等特殊功能，而在播放 1.X 版 VCD 时功能则和 1.X 版解码器一样，即向下兼容。土星使用 PHOTO CD 引导盘后就可看由柯达公司制定标准的照片 CD，建议使用 2.0 版附带 PHOTO CD 引导功能的解码器，即可两全其美。

Q 1、土星的机能原本就强于 NEO·GEO CD，那它的配加速卡的《’95 格斗之王》是否比 NEO·GEO 版的优秀？2、日本是否在中断对 MD 的开发的同时，中断了对 MD-CD 和 32X 的开发？（上海 吴树鹤）

A 1、由于 NEO·GEO 的 2D 机能和音乐机能并不比 SS 差多少，故两者的画面和音效是没什么差别的，但由于土星版《’95》配了加速卡，读盘速度明显比 NEO·GEO CD 快出十 倍左右。2，MD－CD 和 32X 都是加载在 MD 上的附件，MD 终止开发，自然意味它们也要树倒猢狲散，不过，并不意味着国内的游戏开发者也终止开发。

"人间五十年"之七

武将设定的比较

文/一心

玩是人的天性，而在我们周围，禁止别人玩的人很多，教会别人该怎么玩的人却很少，我们正想做一些工作。

今天，笔者试从武将数据设定的角度比较一下几个日本战国游戏的特点。笔者选了战国游戏中较有名的五个游戏为例，分别为光荣公司的《武将风云录》、《霸王传》、《天翔记》、SYSTEM SOFT的《天下统一》以及 WOLF TEAM 的《斩Ⅲ》。

有读者询问，战国时代谁的能力最强。这是一个很难回答的问题。几乎一致的看法，上杉谦信的战斗力最强，丰臣秀吉的政治力最强。话虽如此，笔者总是感到疑惑，上杉谦信的军队统帅能力肯定强于武田信玄吗？上杉谦信单兵作战能力一定胜过前田庆次吗？未必如此！而依笔者的观点，政治上丰臣秀吉根本比不上织田信长有所建树。看来，所谓的名将，首先是名，之后才是将领本身的能力，而一名武将的名望，在不同人的眼里，是不一样的。

某一位武将，喜欢他的一群人，制作出的游戏，评价就自然会高一点，而讨厌他的人，评价也是可想而知的。因此本文作一个比较，看一下几个游戏在人物数值上的一些区别。

光荣公司的作品，一直都宣扬"最大的英雄"这种概念，每项数据有且只有一个最高值。比如在《武将风云录》中，战斗力最强为上杉谦信、政治力最强为毛利元就，这两项数据都是满值 100，从战斗力来看，90 至 99 间的武将很少，或许这是想拉开差距。但是号称《信长野望》系列的作品、织田信长及其手下第一勇将柴田胜家都没有超过 90，而当时另一位成功者德川家康及其部下也是一样，这就有点不象话了。另外，比如被称为雷神化身的立花道雪，富有传奇色彩的铃木重秀，伊贺上忍领袖百地丹波，最强忍者服部半藏武力都没有超过九十，也有些不可思议。

终究是手下留情，大多数名将还是被定在了起码的最低点——80 左右。于是，贬值的、恰好的、战斗力 80 左右的武将出奇的多。这样设置数据，是没有理由的。

《武》中，描述武将能力的只有战斗与政治两项。的确，当时有因为战斗以及政治而闻名的人物，然而还有第三种，即以谋略而闻名的人物；而仅仅拿战斗来说的话，当时也有以勇武而闻名的武将，也有统率强大军队而令敌人闻风丧胆的武将。《武》中就势必造成了混乱。

竹中半兵卫重治与黑田官兵卫孝高，是丰臣（羽柴）秀吉的两个军师。半兵卫身体瘦弱，总躺在病床上，官兵卫是个瘸子，但他们的战斗力却相当的好，这即是计谋能力归于战斗力的一例；武田信玄的军师山本勘助晴义，他的谋略声望远高于政治声望，知道了他政治能力超群便可知，这是计谋能力归于政治的一例。与剑圣宫本武藏在严流岛对决的佐佐木小次郎，明显是剑术归于战斗能力的一例。而无论用何种方法，只要是统率大军驰骋疆场的将领，都是因统率力而成为战斗力强的武将。但是，创"越后流"兵法的宇佐美定满，战斗能力比不上竹中半兵卫；守住上野的长野业正，政治能力很差；一代剑术宗家柳生宗严武力平平；而率领大军统一日本的丰臣秀吉战斗力却平平，似乎都有被歧视的感觉。在人物数据设置上没有一定标准，怎么能说不是混乱呢？不过由于《武将风云录》游戏过于无聊，所以也没有什么后果。

《武将风云录》的续集《霸王传》，就基本上解决了这个问题。智谋与政治，是两项数据；战斗力与统率力分开，统率用采配表示，采配同时也是个人的魅力（似乎有一点道理）。可以说优秀的将领少了，但令人欣慰的是，战斗力超九十的上将多了。织田家、德川家个别的武将终于开始冒尖，当然还包括的许多上将。然而，数据的细分，与其说是充分体现武将的优缺点，倒不如说是让玩家更心安理得地让更多的武将"永世不用"，这是光荣公司的战略 SLG 模式决定的。

再看下一集，让诸多玩家心动的《天翔记》吧。到了这一代《信长野望》，织田信长与德川家康才扬眉吐气，应该说这两家的武将终于得到应有的地位。《天翔记》武将数据的设定，是可以升级的，武力、统帅力、政治、智谋，可以有限度地增加，而统帅力则细分为铁炮、骑兵、足轻、水军等诸多兵种，这倒是体现了历史上率领不同兵种而闻名的武将之间的区别。种子岛时尧无论从哪个角度来看都是平庸之徒，但是掌握了铁炮兵的统率方法，足以大创敌军；创制安宅船的九鬼嘉隆，在水里是坚固的堡垒；平原上的骑兵，攻城战中的步兵、都起着莫大的作用，但是由于游戏死板的结构，没有其新意。《天翔记》中，武将数据的再度细分，再加上允许象 RPG 那样反复练功，终于使更多的武将崭露头角，但是同时可能使许多上将无出头之日了。不过有一点，《天翔记》无论武将数据多么糟，作为装兵的容器，还是有他的作用的。

即使仅从武将数据设定的角度来看，《天下统一》是相当有个性的，也是相当成功的。《天下统一》设计的方向把握得很准，目标没有一点含糊，游戏因此简洁、清晰。游戏武将能力只有政治力与武力两样，比《武将风云录》描述的人物还要简单，但是丝毫没有《武》中设定混乱的那种感觉，这得益于《天下统一》优秀的结构。《天下统一》中，武力最强的是战国最强武将上杉谦信以及日本第一强兵真田幸村，都是 16，这很正常；而政治力最强的是进京十拿九稳的"进京之虎"（上洛之虎）今川义元，以及佐渡奉行大久保长安，这些让人颇不可思议。已经有人用高新技术证明《天下统一》中神秘的 16、16 继承人确为楠木正成转世。此外，15、15 的斋藤道三，13、13 的锅岛直茂，9、9 的长宗我部元亲，8、12 的伊达政宗等，都显得非常有个性。游戏中，特别器重九州武将的武力、甲斐武将的政治，结果为这两地增加了些许魅力。与《武将风云录》相反《天下统一》武将设定，是该游戏成功之处之一。而一百进制与十六进制的比较，也是《天下统一》过人之处。

最后再看看《斩Ⅲ》吧。游戏规则，使各地武将之间巨大的差异而造成的后果减小到最低限度，因此游戏中武将的数据除了极少部分极优秀的人以外，其他几乎所有的人都可视为能力相等。游戏中名将大多有相应的评判，而一些不太被玩家熟悉的人物，却偶而有出人意料的表现，但这不是游戏者望眼欲穿的人。只要有能够统帅大军的人，就足够了，否则再多也没用。这也是游戏结构决定的。

更正本刊第 10 期中曾刊登的"战国三夫人"因校对有误，正确的应为："弥弥、龟蝶、淀"。特此更正！

责编/北尤

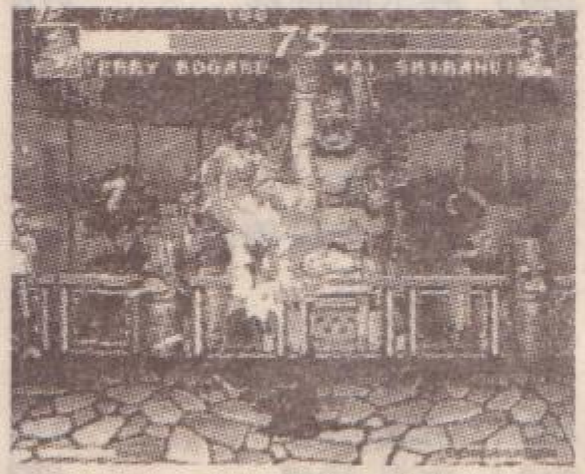
REAL BOUT 饿狼传说

机种 SS	厂商 SNK
类型 FTG	媒体 CD—ROM

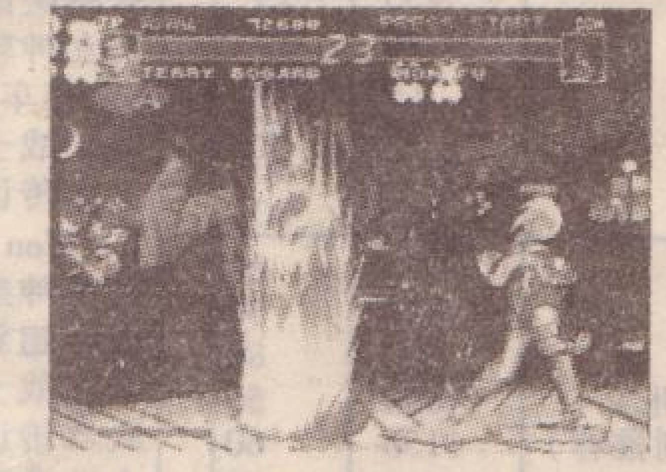


作为SS首个对应“扩展RAM”的格斗游戏，她的几次延期推出和其不低的身价已使在9月20日的发卖成功了。16名“饿狼”战士为着各自不同的命运向极限挑战，那癫狂已极的超必杀技(S·POWER)和潜在能力(P·POWER)令得画面华丽的程度达到一个新的高峰。自今年1月于SNK登场至今已差不多有一岁的她为何仍不见续作出现，难道真是随着她的广告中的那句“再见吧，吉斯”一起消逝了吗？这款绝对比前不久那读盘如蜗牛的《饿狼传说3》值得你购买，如果你是位格斗迷，又拥有SS的话，一定要去迎接这款“真饿狼”的逆袭呀！

不灭之传说 饿狼的精神



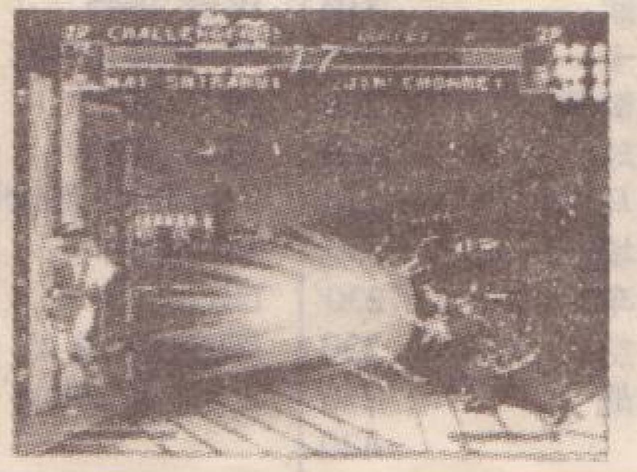
◀特瑞的火焰踢输入指令与脚刀一样。



◀我放能量喷泉，还不快快躲闪。



◀在南镇的桥上，安迪将会碰到谁呢？



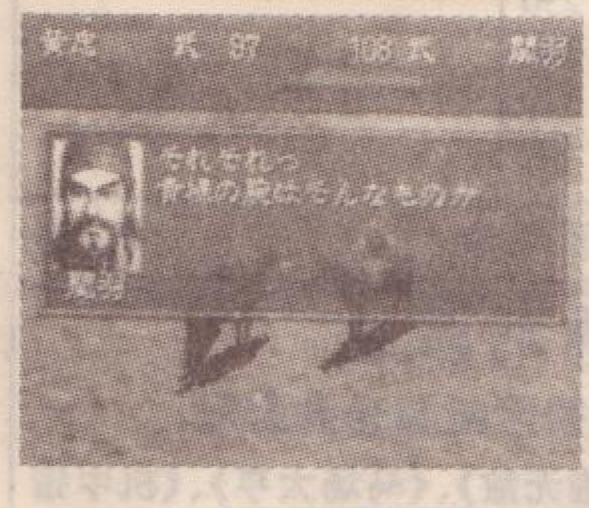
▶秦宗雷这小子的「帝王龙声拳」很夸张吧。



▶金加藩的凤凰脚是很华丽的招式。



▶对应 SS 的扩张 RAM 卡带之免冠照。



◀游戏中「一骑讨」的对峙场面。



◀领土内的「巡察」可了解民众们的疾苦。



◀广阔的版图战国的时代。



▶选用中国电视剧场面中的刘备与诸葛亮。



▶诸葛亮又在企图与强国结盟对立。

灿烂星空 谁是真的英雄

令三国FANS们望穿秋水的“三国”系列最新游戏终于被SS移植了，PC机也无法独美了。

游戏注重三大要素：战、人、政，只要将这三点掌握并运用好，统一中国指日可待，完成一统霸业的非你莫属。另外土星独有的原创机能有以下三点：①对于疑问的指导性回答②“修行”，“巡察”等指令更加充实③大幅深化画面。乱世的三国，谁才是真正的英雄，那就要看你的了。阵形、兵粮、地形等多种要素可是在“战”中决定胜负的要点；在“人”方面，民众和武将的力量是不可低估的；而在“政”中，外交，研究、工作、开发等等为的就是富国强兵。

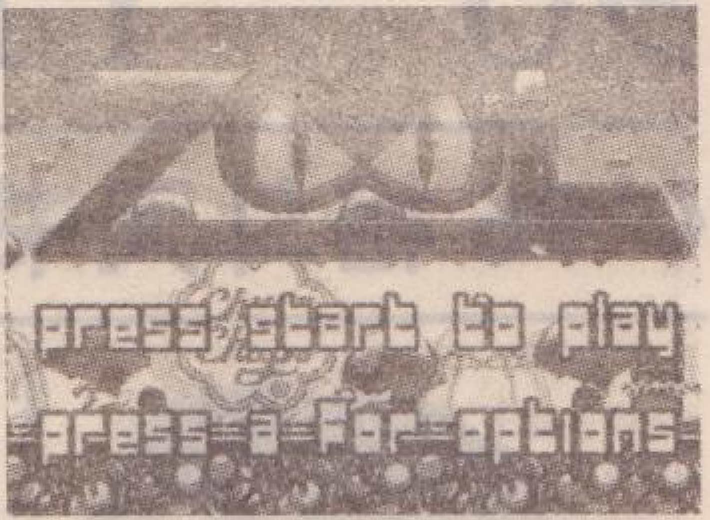


三國志V

机种 SS	厂商 光荣
类型 SLG	媒体 CD—ROM

ZOOL

在各种好吃的点心和糖果的世界中冒险



机种 MD	厂商 GAMETEK
类型 ACT	容量 8M

在宇宙的一方有一个完全由各种好吃的蛋糕、饼干、糖果所构成的星球,人们在那里平静而幸福地生活着……

但突然有一天，一艘宇宙飞船来到这里，但人们带来了许多地不安，而那些家伙也似乎要占领这美丽的星球。

这可不行,小精灵 ZOOL 可不答应,一定要将坏家伙们赶走!

游戏的画面效果非常漂亮，主角的动作则更是灵活，跑跳打俱全，卷轴的速度更是可以与 SONIC 媲美,对速度有兴趣的朋友可以去试一试。


▲外星人降落在宁静的星球之上。



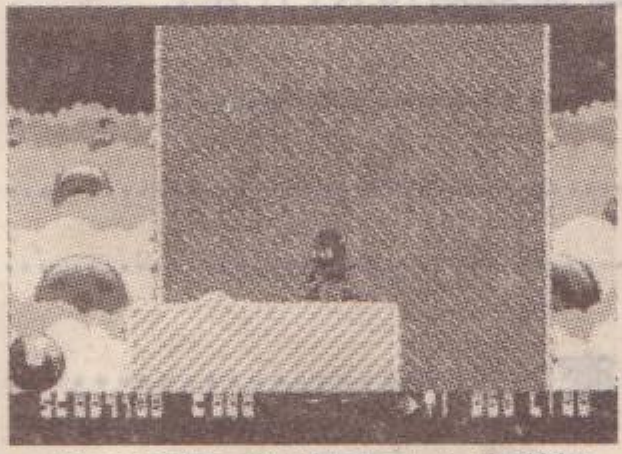
▲星球卫士 ZOOL 出发了。


▲这里全都是好吃的东西呀!

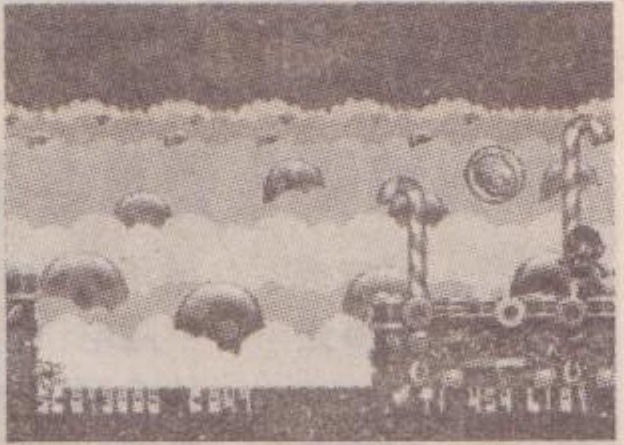

▲ZOOL 可以趴在墙上。



▲这个机关是用来接续用的。


▲这个鼓包可以将 ZOOL 高高弹起。

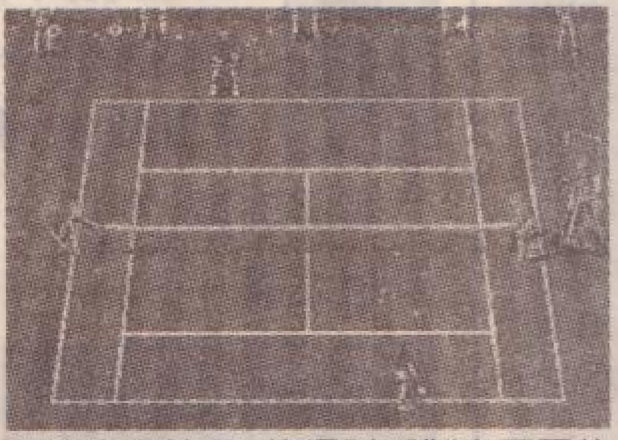

▲得到宝物后,ZOOL 还可以分身。


▲这个圆形的东西是过关宝物。


▲去为了心中的理想拼搏吧!



▲每位运动员均有不同的特长,设计得十分细致。


▲比赛开始了,依据对手制定不同的战术吧!

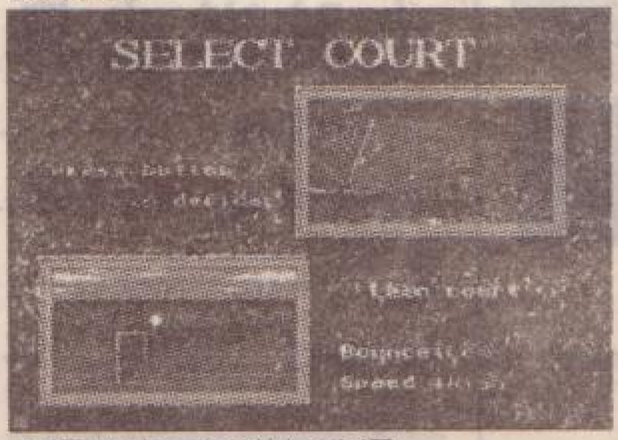


▲游戏最多可以四个人同时玩。

温布尔登网球赛是世界上最著名的四大网球赛事之中最具传统风格的比赛，是多少网球运动员梦昧以求的奋斗目标。现在你也可以利用家中的 MD 去体验那种挥拍抽杀的快乐了。



▲如果是自己玩,另外三方则需自己选定。



▲场地也可以进行选择。


▲四个人玩是非常热闹的。

游戏中不但有公开赛模式,还有一种从一名普通球员开始，直到成为明星的“成长”模式。游戏中设定好了许多能力各异的选手,你可以依自之的喜好去选择。游戏更可以四人同时游戏，若人手不够,可由电脑来代替。

怎么样,还不快去体验那种在绿茵拼搏的感觉!

机种 MD	厂商 SEGA
类型 SPG	容量 8M

用敏捷的身手在阳光与草坪中战胜对手吧!



温布尔登网球

96·11期 目录

《'96格斗天书》将于12月25日圣诞夜发行(详见P30)



令人震惊的最新消息:

SEGA 64bit主机将于近期面市?

名家谈游戏 计算机与游戏 …… 1

论尽江湖
游戏新闻眼 …… 5

科普园地
游戏理论研究 …… 27
游戏制作入门(九) …… 41

世嘉世家
特警判官 …… 8
VR赛车 …… 10
IZZY大冒险 …… 11

天堂任鸟飞
埃薇莫秘密 …… 12
风来的西林 …… 16
GB秘技大串烧 …… 17
雷纳斯Ⅱ——封印的使徒 …… 18
外星战士、水浒传 …… 21

次世代天空
月花雾幻谭(下) …… 22
音速之翼 …… 26

格斗天书
街头霸王ZERO 2 …… 31
格斗之蛇 …… 38

PC CHANNEL
电脑游戏月旦评 …… 43
时空游侠 …… 47
欧洲杯96 …… 53
Z …… 56
PC秘技 …… 59

秘技天地
秘技偏方 …… 65

闯关族的家
闯关族的家 …… 72
龙哥热线 …… 73
大墙画廊 …… 74

蓦然回首
人间五十年之七——武将设定的比较 …… 75

电玩大排档
REAL BOUT 饿狼传说 …… 78
三国志Ⅴ …… 78
ZOOL …… 79
温布尔登网球 …… 79

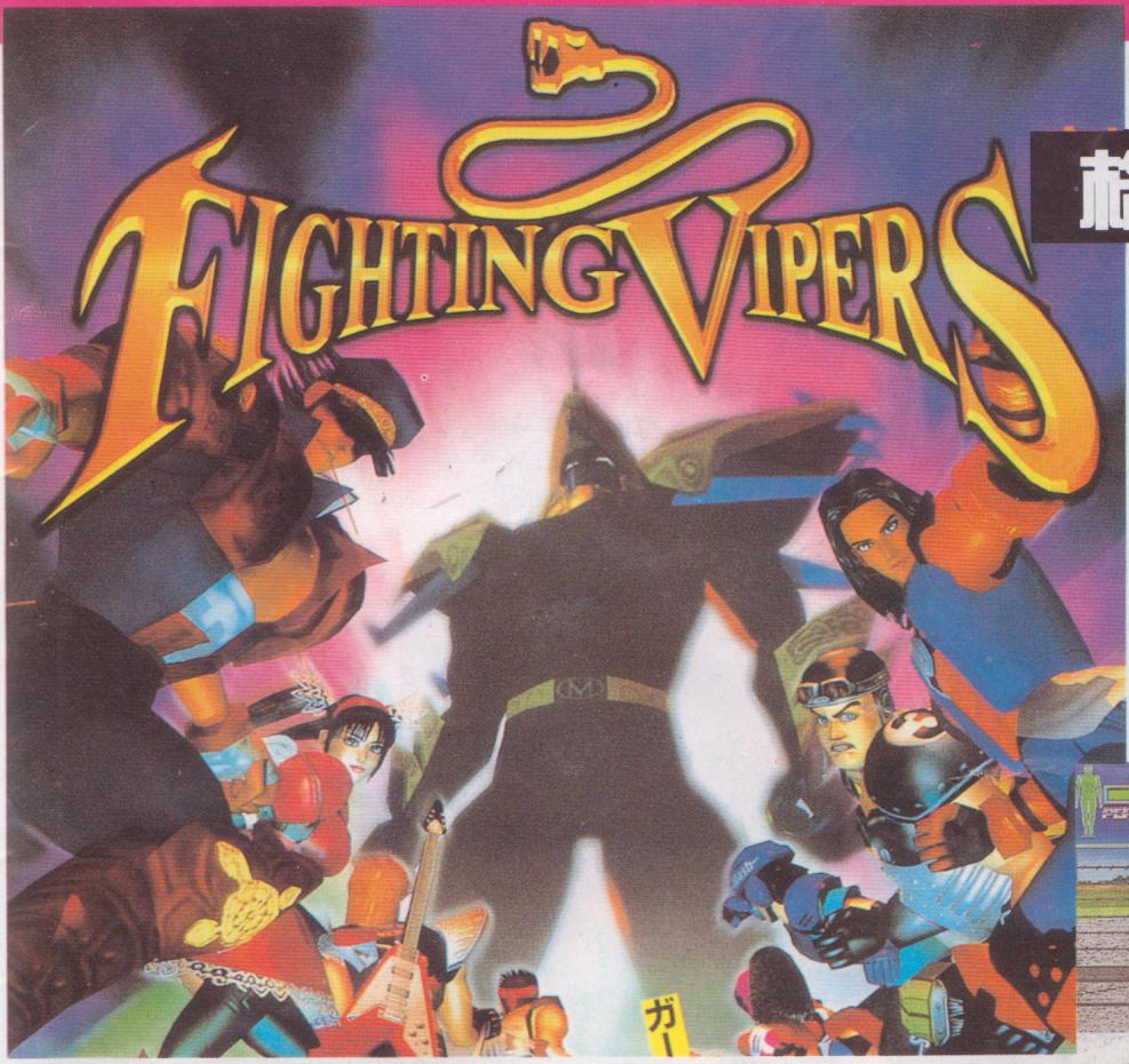
本刊编委会委员名单

主 任:吴文虎 清华大学教授
副主任:钱海光 中国电子游戏机协会秘书长
委 员:陈树楷 中国计算机学会秘书长
潘懋德 国家教委中小学计算机教育研究中心副主任
迟 计 国家科委社会发展科技司科普处处长
陈 纲 国家教委基础教育司学校活动处处长
叶宗林 《电子游戏软件》杂志社主编
刘文雨 《电子游戏软件》杂志社副社长

本刊文章未经允许,不得以任何方式进行转载或抄袭,违者必究。

月刊/每月14日出版
主办单位:中国科协工程学会联合会
社长:文若 主编:叶宗林
编辑出版:《电子游戏软件》杂志社
地址:北京宣外大街西草厂街39号
邮编:100052
电话:(010)63033556
印刷:北京新华印刷厂
北京新华彩印厂
订阅:全国各地邮局
刊号:CN11-3505/TP
ISSN 1006-5032
邮发代号:82-648
广告经营许可证:京西工商广字0055号
定价:5.40元

机种 SS	厂商 SEGA
类型 3D－FTG	媒体 CD－ROM



格斗之蛇

在8月30日由世嘉AM2研制作并移植自街机的这款格斗热作相信大家都已经练得有一个金刚不坏之身了吧，从街机上即引起一阵“毒蛇”热潮的她在土星上的表现也是不俗的，她的信子到底是怎么样的，让这么多人都纷纷“中毒”而去奔赴这场充满竞争和杀戮的战斗？

相信大家已经对她有所了解了吧！那丰富的招式、铠甲的脱落、周围“金网”的利用和破裂以及被开发人员之一的片冈先生称为远远超过街机的光源处理和古罗氏描影法技术之实现等等这些一定都会让你再次体验到《VR战士2》后SS上此类GAME的空白。鉴于本期有她的出招，这里就不说太多了，让我们来看看她的精彩画面吧！



▲PEPSI MAN VS 最终魔头MAHLER。

别打了，DON'T BREAK MY HEART！

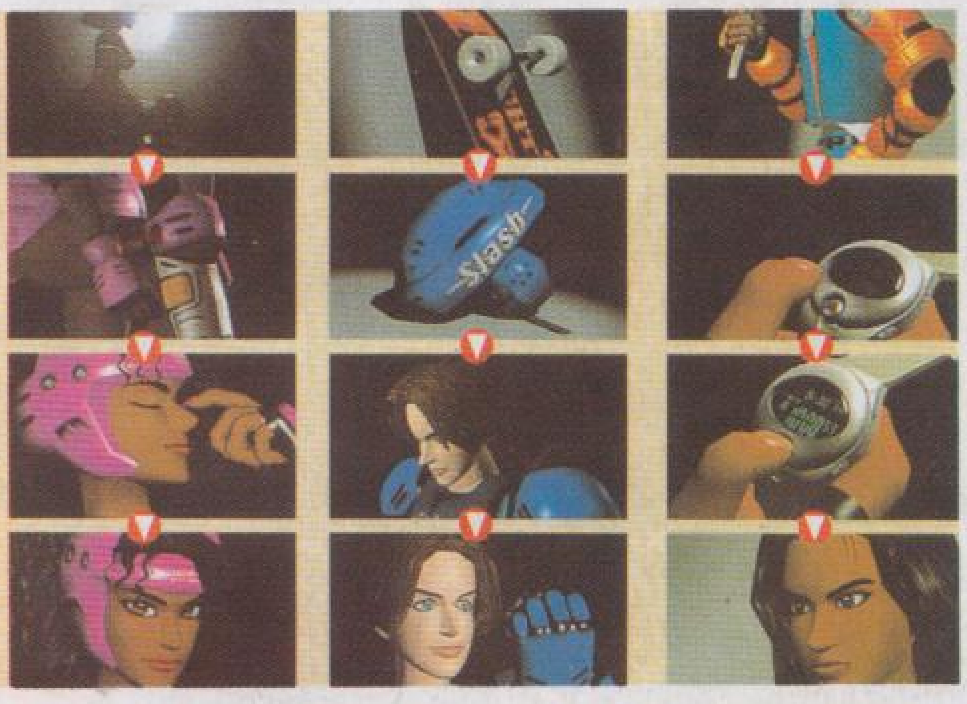


▼SANMAN的铁锤之舞十分凶悍的。

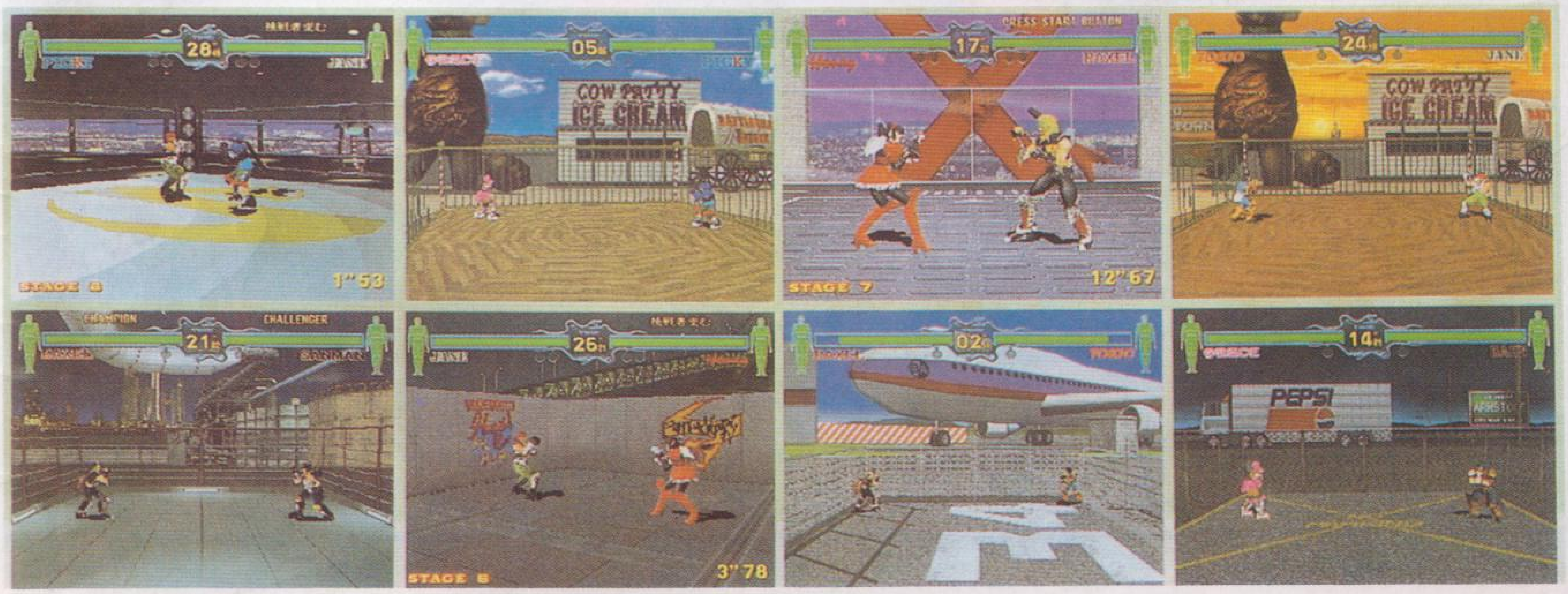


▶日本怒火青年BAIN的『怒罗魂压破』象是小升龙拳呀。

开场CG画面公开！



▲GRACE、PICKY和TOKIO三人精彩的开场MOVIE。



八大场地大曝光

ISSN 1006-5032



邮发代号：82-648　统一刊号：CN 11-3505/TP　订价：5.40